

3/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-
Vorschau ´91
SPIELE SATT
Erster Bericht von der Las Vegas-Messe
Deutschland im Game Boy-Fieber
UNENTBEHRLICHES FÜR UNTERWEGS
Neue Spiele
Praktisches Zubehör
Fantasy vom Feinsten
DRACHENPRACHT
Wer ist wer im Land der Drachen?
Software-Satire
SPACE QUEST 4
Endlich: Das Glanzstück der Kult-Serie



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

Party-Time

Ein ganzes langes Jahr gibt's *POWER PLAY* als eigenständiges Magazin — Grund genug, um ausgiebig zu feiern. Also zogen wir los, mit Kamera und dem "Drehbuch" von Heinrich bewaffnet, um Euch zu zeigen, wie wir *wirklich* arbeiten. Das Ergebnis findet Ihr auf Seite 33. Außerdem könnt Ihr einen Superpreis gewinnen, wenn Ihr uns verratet, welches Titelbild Euch am besten gefallen hat.

Frischer Wind: Layouterin Christine legt los.

Nachdem wir es das letzte Mal versäumten, die neue Layouterin Jana Jan-Kraus vorzustellen (sorry...), wollen wir das mit Christine diesmal ausführlich tun. Daß Christine Baumkirch ein Händchen für Grafik und Farben hat, zeigte sich schon in der Schule. "Ich habe eine Menge Verweise kassiert, weil ich permanent im Unterricht gezeichnet habe. Nach dem Abitur studierte sie vier Jahre lang Grafik auf der Münchner Blocherer-Schule. Computerspiel-Vergangenheit hat sie keine. "Aber ich bin offen für alles Neue. Deshalb bin ich zu *POWER PLAY* gegangen." Sie ist 24 Jahre alt, malt in Ihrer Freizeit Aquarelle und skribbelt gern. Bei der Arbeit zeigten sich schon die ersten Vorlieben und Abneigungen: "Gewalttätige Spiele kann ich nicht ausstehen."



Drachenpracht: Und dieses Exemplar ist noch harmlos.



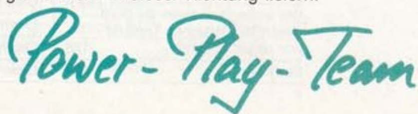
CES-Messe: düstere Stimmung, viele Neuheiten

In diesen unsicheren Vorkriegszeiten flog Anatol nach Las Vegas, um sich auf der Consumers Electronic Show die neuesten Spiele anzusehen. Als die Messe begann, waren nur noch fünf Tage bis zum Auslaufen des UN-Ultimatums. Die Stimmung war dementsprechend gedämpft. Kaum einer wußte, ob und wann ein Krieg beginnen würde. Viele hatten Freunde in der Armee oder im Irak. Außerdem bekam so manches Spiel einen bitteren Anstrich — Microprose beispielsweise zeigte mit fast schuldbewußtem Blick die neue Flugsimulation "F115 A". Einen Tag nach der Messe brach der Golfkrieg aus, seitdem wird dieser Bomber im Golf eingesetzt. Wir hoffen auf jeden Fall, daß dieser Krieg so schnell wie möglich zu Ende ist.

Fotoroman: Wir üben für die nächste Wertungskonferenz.

Währenddessen machte sich Michael an das Drachen-Special. Dazu wurden Bibliotheken besucht und ausführlich alte Computerspiele getestet. Herausgekommen ist der Schwerpunkt auf Seite 130. Uns würde Eure Meinung interessieren: Wenn Euch solche Themen gefallen, wollen wir gerne mehr in dieser Richtung liefern.

Einen friedlichen Monat wünscht Euch das



38 ▲ Zurück zur Natur: Realtime schickt mit "Battle Command" haufenweise Stahlmonster durch die Landschaft

42 ▲ Spielesoftware wird erwachsen: Des Abenteurers Lust und Frust in S. Meretzky's "Spellcasting 101"



Aktuell

Rubriken

Unter der Lupe

Computerspiele-test

Kurztest-Computerspiele

Videospieletest

Kurztest-Videospiele

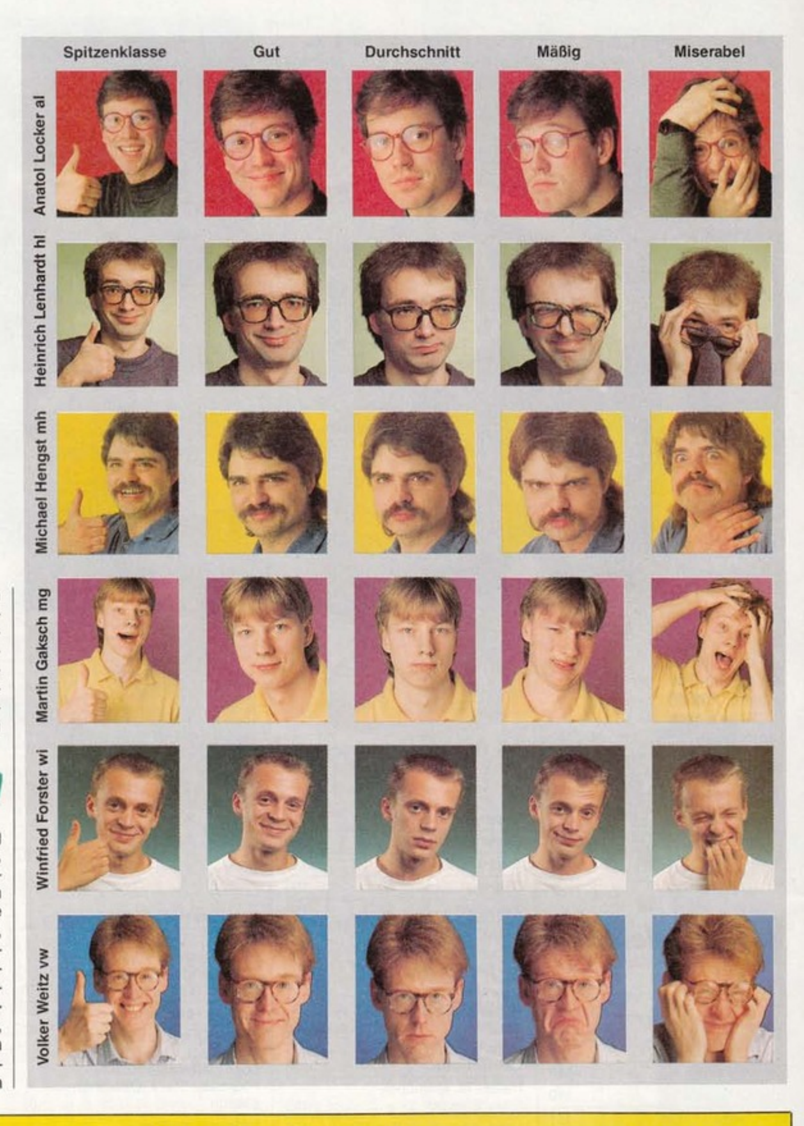
Power-Tips

■ Titelthemen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	**AMIGA 39%**
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Volker Weitz

F1 Race (Game Boy), Chips Challenge (Amiga), Battle Command (MS-DOS)

...Michael Hengst

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac)

...Winnie Forster

Shadow Dancer (Mega Drive), Elemental Master (Mega Drive), F1-Race (Game Boy)

...Anatol Locker

Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Final Fantasy (Game Boy), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Super Mario World (Super Famicom), Darius II (Mega Drive), Great Courts II (Amiga)

WINTER ZEIT Spiele-ZEIT

Jahr für Jahr packt ein elitärer Kreis die Koffer, um ein wenig über Spiele zu plauschen und der Konkurrenz über die Schulter zu schauen. Wir berichten von der Winter-CES aus Las Vegas.

Man spürte es sofort: Diesmal war alles anders. Sonst traf man sich in gelöster Atmosphäre, lachte, plauderte. Diesmal wirkten alle angespannt, unkonzentriert. Dabei bietet Las Vegas den CES-Messebesuchern jede nur erdenkliche Ablenkung: Slotmachines, Casinos und große Shows. Doch auf den abendlichen Partys gab es nur ein Thema: Ob das, was sonst nur Computersimulationen zeigten, schon bald bittere Wirklichkeit sein würde. Und prompt wurde einen Tag nach der Messe aus der Golfkrise der Golfkrieg.

Nichtsdestotrotz lief auf der "Winter CES" das Geschäft auf Hochtouren. Die meisten Firmen hatten die zugkräftigen Titel für das Weihnachtsgeschäft fertig; so gab es wenig Innovatives, aber eine Menge Interessantes zu sehen.

Acclaim

Gute Nachrichten für Nintendo-Besitzer kommen von Acclaim: Schon im April gibt's das actionreiche Rollenspiel **Swords and Serpents**. Basketball mit harten Fäusten: **Archrivals** kommt im Mai. Hart gerungen wird in **WWF Wrestlemania Challenge**, dasselbe Spiel wird für den Game Boy unter dem Namen **WWF Superstars** erscheinen. Pünktlich zum Start der Kultserie "Die Simpsons" erscheint im September **The Simpsons — Bart vs. The Space Mutants**.

Accolade

Neu von Accolade kommt **Hoverforce**. Geboten wird eine schnelle, futuristische Simulation eines Hovercrafts. Der Leim, der die Missionen thematisch zusammenhält, ist eine Blade Runner-inspirierte Science-fiction-Geschichte. Erneut angekündigt ist der Softwarethriller **Conspiracy: The Deadlock Files**. 350 Fotos wurden in den Computer gestopft (VGA-Grafik vom Feinsten!), dazu gibt's peppige Musik, ein ausgereiftes "Point and Click"-Interface und eine dichte Agentenstory. Conspiracy und Hoverforce werden voraussichtlich Ende März erscheinen; beide nutzen die 256 Farben der VGA-Karte.

Nicht zu vergessen: Die sauber umgesetzte Game Boy-Version von "E-Motion", das in Amerika auf den schönen Namen **Harmony** hören wird, sowie **Road & Car No.1**, ein Szenario für "Test Drive III". Diesmal geht's mit dem Acura NSX und dem Dodge Stealth von den Neu-England-Staaten zu den Niagarafällen.

Gute Nachrichten auch für Mega-Drive-Besitzer. Neben einer Klasseumsetzung von **Star Control** (erscheint Juni) kommt **Hard Ball** (kommt im März) und vor allem das Denkspiel **Ishido**. Am Stand wurde Programmierer Michael Feinbein gesichtet, der die Umsetzung zum ersten Mal sah und davon sehr beeindruckt war. Wir konnten ein Testmuster abstauben, das wir in der nächsten Ausgabe ausführlich besprechen werden. PC-Engine-Freunde sollte sich auf die CD-ROM-Version des **Jack Nicklaus Turbo Golf** freuen. Bei Accolade wird übrigens auch **Turrican** für das Mega Drive erscheinen (was aber noch eine Weile dauern wird).

Activision

Death or Glory ist eine Simulation mit zwölf der bekanntesten Kampfflugzeugen, vom



altertümlichen Doppeldecker Sopwith Camel bis zur modernen Mirage. Bei einem ersten Testflug auf einem MS-DOS-PC hob sich Death or Glory nicht von der Simulationsdutzendware ab. Unter dem Label Infocom, das aber nichts mehr mit den alten Textadventures zu tun hat, erscheint der zweite Teil der Battletech-Saga **The Crescent Hawks' Revenge** und bringt den altbewährten Mix aus Adventure, Rollenspiel und strategisch angehauchten Mech-Duellen — einen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Atari

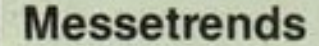
Jetzt ist das Geheimnis gelüftet: Atari hat dem Lynx ein neues Outfit verpaßt und das Joypad etwas straffer gemacht. An der Elektronik hat sich nichts verändert (Aussage Atari), alle alten Module sind voll kompatibel. Eine Menge neue Software wurde gezeigt. **Stun Runner** ist deutlich schneller und spielbarer als die Computerversionen; noch nicht fertig war **Viking Child**, das schon einen anständigen Eindruck machte. Futuristisches Football gibt's in **Cyberball 2070**, das man selbstverständlich zu zweit spielen kann. Erspäht haben wir zusätzlich die Oldies **Xybots**, **A.P.B.** und **Vindicators**.

Broderbund

Eine kleine Sensation hatte Broderbund zu bieten. In Zusammenarbeit mit DSI ("Grand Prix Circuit", "Test Drive") wurden drei vielversprechende Spiele entwickelt. In **Sports Simulated Boxing** werden die zwei Gegenspieler als Polygon-Grafik dargestellt. Das ist an sich eine alte Technik; aber hier wurden zuerst zwei Boxer gefilmt und dann Bild für Bild auf Polygone übertragen. Der Effekt ist erstaunlich: Hier wird fast lebensecht geboxt, gepuncht und geblockt. Auch das "Drumherum" stimmt: Es gibt für jeden Boxer eine Karriere von 10 Jahren, ein Trainingscenter und eine elektronische Kamera, die den Fight aufzeichnet.

Auch **Sports Simulated Tennis** hat diese brillante Animation; diesmal sieht man alles aus der Perspektive des Spielers. **Stunts** ist ein konventionelles, ziemlich schnelles Rennspiel mit allem notwenigen Schnick-Schnack (sieben Autos, Editor, einem Fahrtrecorder), Stunts werden wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen.

Solidarnosc, ein MS-DOS-Strategiespiel über Polen, hält sich weitgehend an die politische Realität. Der Spieler fungiert als Kopf der Bewegung, läßt Flugblätter drucken, versucht, den Geheimdienst hinters Licht zu führen und organisiert Demonstrationen. Solidarnosc spielt sich weitgehend auf einer Landkarte ab, man klickt mit der Maus auf die (hoffentlich richtigen) Aktionen. Außerdem zu sehen: **Street Rod II**, eine Weiterentwicklung des mittelmäßigen Vorläufers.



Messetrends

— Prächtig farbig: Fast alle Neuheiten nutzen die 256-Farbpalette der VGA-Karten aus. EGA wird fast ausschließlich im hochauflösenden Modus verwendet, um eine bessere Qualität zu bekommen.

— MS-DOS only: Fast alle neuen Computerspiele erscheinen ausschließlich für MS-DOS-PCs. Amiga-Umsetzungen kommen durchschnittlich zwei Monate später. Der Atari ST und der C 64 sind in den USA so gut wie "tot".

— Mut haben nur wenige: Fast alle Computerfirmen, die jetzt auf Videospiele umsteigen, entwickeln keine neuen Titel, sondern setzen auf zugkräftige Namen oder ältere Spiele.



Nintendo über alles: Auf der CES in Las Vegas hatte der Videospielgigant ein eigenes Zelt gemietet.

Cinemaware

Gleich drei Neuheiten kommen von der Truppe um den schwergewichtigen Bob Jacob. **TV Sports: Rollerbabes** ist eine Mischung aus Wrestling, Hockey und Rollschuhlaufen; aufgepeppt mit einer gehörigen Portion Humor (erscheint im März). Im Juni soll **TV Sports: Baseball** folgen. In der Simulation dieser äußerst amerikanischen Sportart werden alle Features enthalten sein, die schon **TV Sports: Football** berühmt machten.

In der Spionagestory **Enemy Within**, die frühestens im Juni erscheinen soll, darf der Spieler mit einem computergesteuerten Spion zusammenarbeiten. Der besitzt ein ausgeprägtes Eigenleben, reagiert auf manche Befehle einfach nicht und entpuppt sich als ziemlicher Eigenbrödler.

Commodore

Endlich bekam man das lang angekündigte CDTV zu sehen: Es sieht aus wie ein normaler CD-Spieler in edlem mattem Schwarz, nur wenig weist auf seine Verwandtschaft mit dem Amiga hin. Als Demo-Spiel lief **Defender of the Crown**, nicht gerade ein brandneues Programm. Eine erste, nicht spielbare Version von **F-16 Falcon** konnten wir ebenso erspähen.

Der Controller, ein Joypad mit einem Ziffernblock und ein paar Zusatztasten, liegt nicht gut in der Hand. Das Pad reagiert zwar dank Infrarotsteuerung schnell, aber das Steuerkreuz dürfte schnell zur neuen, schmerzhaften Krankheit "CDTV-Daumen" führen.

Besser sieht es mit der Software aus: Lucasfilm will **The Secret of Monkey Island** und eine aufgepeppte Version von **Loom** bald fertig haben; Sierra arbeitet an einer Version von **Space Quest III** für das CDTV. Außerdem sind angekündigt: **Dungeon Master**, **Drakkhen** sowie **Future Wars**.

Das Adventure **Airwave Adventure — The case of the Cautious Condor** war beinahe fertig — Held ist ein Pilot aus dem Jahre 1937, der sich in Afrika herumtreibt. Weitere Adventures: **Here with the Clues** und **Murder off Miami**, zwei Krimis von Domark. In die gleiche Kerbe schlägt **Many Roads to Murder**. Icom will bald **Sherlock Holmes: Consulting detective** fertig haben.

Actionspiele wird es auch geben. Neben **Battle Squadron**, das sich nicht vom Ami-



ga-Original unterscheidet, wird bis Ende des Jahres **Xenon II**, **Thexter** fertig sein. Wer Strategie mit einer Prise Action mag, sollte auf Virgins **Spirit of Excalibur** warten. Angekündigte Sports-Spiele: **Jack Nicklaus Golf**, **TV Sports Football** und **Wayne Gretzkys Ice Hockey**.

Dynamix

In der Sierra-Suite traf man auch auf Dynamix, die den sehr interessanten Flugsimulator **Red Baron** vorstellen. Acht Flugzeugtypen, einen Flugrecorder und eine Menge spannender Missionen haben die Programmierer in den Speicher gequetscht — Test in der nächsten Ausgabe. Endlich fertig ist das Adventure **Rise of the Dragon**, das mit edelster VGA-Grafik aufwartet. Einen Test beider Programme findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Angekündigt ist **Heart of China**, ein Action-Adventure, das in China während der Revolution spielt — zu sehen war noch nichts.

Electronic Arts

Rennprofi Mario Andretti hat schon so ziemlich jedes Auto als erster über die Ziellinie gefahren. Jetzt steht er Pate für **Mario Andretti's Racing Challenge**, einer Weiterentwicklung von "Indianapolis 500". Der Spieler wählt aus sechs Autotypen und zwanzig Rennstrecken aus und geht dann an den Start; die Simulation war schnell, spielte sich exquisit und bestach durch Qualität.

Interplay

Viel beachtet und bestaunt war **Castles**. Zuerst baut der Spieler seine Burg aus verschiedenen Elementen (Zugbrücke, Verteidigungsanlagen, Wände etc.) auf. Ist das zur Zufriedenheit erledigt, darf der Spieler die umliegenden Dörfer unter die Steuerknute legen und sich mit den computergesteuerten Fürsten herumschlagen. Am Stand eine fast fertige Version von **Lord of the Rings** und den indizierten Vorgänger von **Battlechess II** für das CDTV.

Konami

Diesmal steht Bill Elliot für **Bill Elliot's NASCAR Challenge** Pate (aus der nicht enden wollenden Serie "berühmter Name — beliebige Sportart"). Mit drei verschiedenen Rennautos braust man über acht verschiedene Strecken. Nach dem Rennen kann man seine Straßenlage auf einem digitalen Videorecorder noch mal bewundern. Das Spiel erscheint zuerst für MS-DOS-PCs, Umsetzungen folgen.

Besonders gut gefiel uns **Operation C** für den Game Boy. Jede Menge Sprites und ein ausgetüftelter Spielverlauf machten das Modul zu einem echten Vergnügen. Für das Handheld erscheinen schon bald offiziell in Deutschland: **Teenage Mutant Ninja Turtles, Motocross Maniacs, Nemesis** und **Castlevania**.

Für das NES ist inzwischen **Castlevania III** erschienen, ein sehr vielversprechender Mix aus Action und Rollenspiel. Den Preis für die beeindruckendste NES-Grafik bekommt **Teenage Mutant Ninja Turtles II**: jede Menge flackerfreie Sprites und schön gezeichnete Hintergründe. In Deutschland kommt: **Defender of the Crown**, **Jack Nicklaus Golf**, **Mission Impossible**, **Ski or Die** und **Top Gun II**. Witzig war **Rollergames**: Man steuert ein rollschuhbewehrtes Sprite über einen komplizierten Kurs und boxt gleichzeitig ankommende Gegenspieler auf die Nase.

Legend

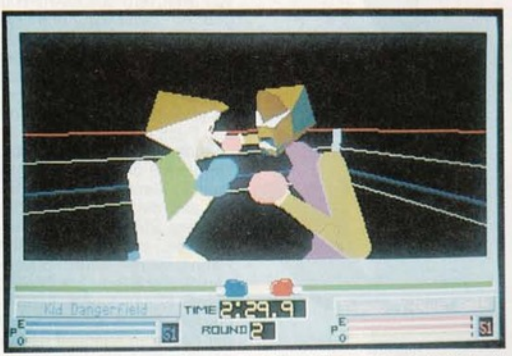
Bob Bates, Präsident der neu gegründeten Sofwarefirma Legend, war am Microprose-Stand anzutreffen. Nach **Spellcasting 101** von Steven Meretzky hat sich Boß Bob an das Thema Zeitreisen gewagt. In **Timequest** hat ein Bösewicht eine Zeitmaschine geklaut und versucht, damit allerhand Unfug anzustellen. Der Spieler soll das verhindern, indem er sechs Städte zu verschiedenen Zeiten bereist und dort diverse Rätsel löst. Gute EGA-Bilder, eine historisch akkurate Geschichte und eine saubere Benutzerführung rundeten den guten ersten Eindruck ab. Timequest soll Mitte des Jahres zuerst für MS-DOS-PCs erscheinen.

Lucasfilm

Auch bei Lucasfilm greift man auf Altbewährtes zurück: **Star Wars**, George Lucas' großer filmischer Durchbruch, erscheint jetzt in einer Softwarefassung für das NES. Das Spiel hält sich mit seinen Actionsequenzen im wesentlichen an den Film. Ob und wann das Modul auf dem deutschen Markt erscheint, ist noch mehr als ungewiß.

Fast fertig ist **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Diese langerwartete Simulation von amerikanischen und deutschen Flugzeugen des zweiten Weltkriegs wurde auf einem 386er PC vorgestellt. Dementsprechend flott rauschten die Flieger los. War der Flugrecorder des Vorgängers "Battle of Britain" noch auf 100 Sekunden begrenzt, so kann man jetzt seinen Flug beliebig lange aufnehmen — auf Hard disk. Makaber: Wird das Cockpit getroffen, bekommt man die Einschußlöcher zu sehen, wird der Pilot verletzt, sieht man Blut auf die Scheibe sickern... Geflogen wird die B-17 "Flying Fortress", die P-51 "Mustang", die P-47 "Thunderbolt", außerdem die deutschen Jets Messerschmitt Me 109 und Focke-Wolf 190 und die Me 262, eine Entwicklung, die die Serienproduktion nicht schaffte. Man kann natürlich seine eigenen Missionen designen. Das Programm machte einen exquisiten Eindruck, das lange Warten scheint sich gelohnt zu haben.

Und noch eine gute Nachricht: Rob Gilbert arbeitet an einer Fortsetzung zu "Monkey Island", die noch dieses Jahr erscheinen soll.



Boxen in der dritten Dimension mit Broderbunds "Sports Simulated Boxing"


Fremde Welten erkunden bei Accolades "Hoverforce"

STARBYTE'S

ROLLING RONNY

AMIGA
ATARI
C 64
PC

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



Microprose

"Sid Meier arbeitet wieder an einem Spiel", verriet uns Pressesprecherin Cathy Gilmore. "Es wird **Civilisation** heißen und in die Richtung von Sim City gehen. Mehr kann ich aber noch nicht verraten." Mehr Informationen gab's zu **Gunship 2000**. Man geht mit vier Computerpiloten in sieben unterschiedlichen Helicoptern auf diverse Missionen. Außerdem fliegt man nicht alleine: Die Crew macht Fortschritte, mit denen man erst einmal mithalten muß.

Microprose hat's mit Fliegern: **F115A Nighthawk** ist der Nachfolger zu "F19 Stealth Fighter". Simuliert wird die neueste Stealth-Fighter-Serie, die wie ein halbaufgeklapptes Buch aussieht — der Bomber ist gegenwärtig im Einsatz im Golf. In **Darklands** geht's um das mittelalterliche Deutschland, in dem sich eine Vierer-Rollenspieltruppe mit handfesten Mitteln um die lokale Politik kümmert. Alle Spiele unterstützen EGA- und VGA-Grafikkarten und erscheinen bis Mitte des Jahres.

NEC

Bonk ist wieder da. In **Bonk II** schlägt sich der Mini-Neandertaler durch zehn Levels mit angriffslustigen Pirhanas, Schildkröten und anderem Gemüse. Bonk II war noch nicht ganz fertig, spielte sich aber jetzt schon gut.

Kratzen, beißen und treten erwünscht: In **Battle Royale** kloppen sich bis mittelgroße, anständig animierte Sprites. **Violent Soldier** ist ein gutes Actionspiel mit massig Sprites und Extrawaffen, **Tricky Dick** ein Denkspiel der fiesen Sorte: In einem Labyrinth muß man Tierpaare gegeneinanderschubsen, dann verschwinden sie. "California Games" mit Extrawaffen? Kein Problem mit **Jo Bro**. Hier wird vom Skateboard aus kräftig geprügelt und geballert. Rollenspieler dürfen sich auf **Wanderers from Y's** freuen, das schon bald erscheinen soll.

Für die CD-ROM-Besitzer brechen interessante Zeiten an. ICOM Simulations hat als erster einen computerisierten Film fertiggestellt: **Sherlock Holmes: Consulting Detective**. Der verwunderte Spieler bekommt einen kleines Stückchen Film zu sehen (immerhin zehn Bilder pro Sekunde, Sprache und Geräusche kommen von der CD). Drei komplizierte Fälle muß man als Dr. Watson bestehen. Auf einer Präsentation wurde die Technik eindrucksvoll vorgestellt, außerdem konnte man mit den Schauspielern plaudern, die bei diesem "Film auf CD" mitspielten. Auf derselben Technik basiert **J.B. Harold: Murder Club**. Cinemaware arbeitet an **TV Sports: Hockey**, das allerdings noch nicht fertig war. **TV Sports: Basketball** und **TV Sports: Baseball** sollen bis Juni folgen.



Erfolgreich: Accolade-Chef



Führte "Ishido" vor: Erfinder Michael Feinberg

New World Computing

Gute Rollenspiele scheinen aus dem Boden zu schießen wie Pilze. **Might and Magic III und Planet's Edge** waren schon als Demo sehr beeindruckend anzusehen: Monster in 256 Farben sehen einfach grusliger aus. Beide nutzen die VGA-Palette und alle wichtigen Soundkarten aus. Auf die Pracht wird man allerdings warten dürfen: Beide werden nicht vor Mitte des Jahres erscheinen.

Nintendo

Das Nintendo-Zelt war meistens überfüllt. Zu jeder vollen Stunde gab es eine große Präsentation mit Tanz und Show, Lasereffekten und sehr, sehr lauter Musik. Mitarbeiter von zirka 70 (!) Firmen führten den Besuchern ihre Neuheiten vor. Und das waren derart viele, daß wir uns hier nur auf die wichtigsten beschränken, außerdem werden nur wenige Module den Weg nach Europa machen.

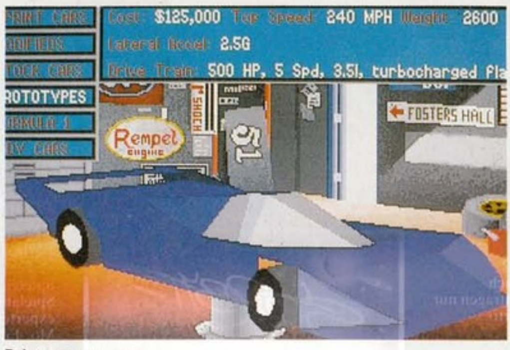
Nintendo selbst stellte zwei besonders interessante Spiele für das NES vor. Das erste ist das bekannte **Sim City**. Die Umsetzung erinnert an die Amiga-Version; alles ist vorhanden, was das Herz begehrt — gottlob mußten spielerisch keine Abstriche gemacht werden. **Startropics** ist eine Art Super-"Zelda", das auf einer karibischen Insel spielt. Spielerisch ist alles beim alten geblieben: ein solides Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag, vielen Dungeons aus der Vogelperspektive, einer guten Story und einer Batterie zum Speichern dreier Spielstände. Die Grafik war für NES-Verhältnisse überdurchschnittlich, die Musik flott und unser erster Eindruck von Startropics sehr gut. Für den neuen Vier-Spieler-Adapter für das NES gab's **World Cup**, ein Fußballspiel, das etwas durchschnittlich aussah.

Außerdem fielen uns folgende Spiele positiv auf: das fast flackerfreie **Rainbow Islands**, der Action-Rollenspiel-Mix **Immortal**, "New Zealand Story" unter dem Namen **Kiwi Kraze**, das zynische und hervorragend animierte Actionspiel **Battletoads**, Riesenprügelei **Ikari III — the Rescue** sowie das Rollenspiel **Dragon Warrior III**.

Für den Game Boy gab's umwerfend viel Neues. Nintendo brachte **Super R.C. Pro-Am**, eine abgespeckte Version des Nintendo-Rennspiels "R.C. Pro-Am"; außerdem das nette Geschicklichkeitsspiel **Balloon Kid**. Schönste Nachricht für alle Rollenspieler: In Kürze erscheint **Final Fantasy Legend II** mit einem 84seitigen Hintbook, neuen Monstern, erweiterte Labyrinthe, und einer Batterie zum Speichern von drei Spielständen. Weitere gute Rollenspiele: Capcoms **Sword of Hope**, Asmiks **Mysterium** (mit Actionszenen), Hudsons **Triumph**, Data Easts **Crystal Quest**.

Mindscape schaffte es, das farbige Klax auf den Game Boy zu übertragen. Die Spielsteine haben jetzt Muster, trotzdem ist die Verwirrung groß, wenn Zeitdruck herrscht. Ebenfalls mutig: Imagesoft wagt sich an die Farbenpracht von **Dragon's Lair**. Ein erstes Demo sah gar nicht mal schlecht aus.

Wer Schach mag, wird an **Chessmaster** Gefallen finden. Capcom zeigte **Mega Man**, ein



Polygone en masse

Geschicklichkeitsspiel mit guter Animation, Ocean drei umgesetzte Oldies: **Mr. Do**, **Navy Seals** und ein spannendes **Robocop**. Noch einmal alte Computertitel: **Bubble Ghost** kommt von FCI, Tecmos **Solomons Club** entpuppte sich als eine gute "Solomons Key"-Version. Basketball vom Feinsten bietet Jalecos **In your Face**. Strategie und japanisches Feldherrntum gibt's bei **Nobunga's Ambition**.


Konamis Vertriebs- und Marketingchef Klaus-Peter Kuschke

Origin

Gute Nachrichten für alle PC-Besitzer: **Wing Commander II** wird Mitte des Jahres erscheinen. Am Origin-Stand wurde ein derart beeindruckendes Intro gezeigt, daß viele meinten, sie hätten einen Film vor sich. Vom Spiel selber war noch nichts zu sehen. Chris Roberts, Designer von Wing Commander, verriet uns mehr: "Wir werden mehr Gewicht auf die Charaktere im Spiel legen. Im ersten Teil flog man eine Mission, kam zurück, ging in den Briefing Room und flog sofort den nächsten Einsatz. In Wing Commander II wird man viel mehr von der Station zu sehen bekommen." Natürlich wird man neue Raumschiffe fliegen und neues elektronisches Spielzeug im Cockpit haben. Auch die bösen Kilrathi haben nicht geschlafen und einen Bomber entwickelt, der einen Tarnmechanismus besitzt. Das Programm wird vorerst nur für MS-DOS-PCs erscheinen und nur auf schnellen ATs gut spielbar sein. Bis dahin darf man sich mit den **The Secret Missions 2: Crusade** vergnügen, in denen der Spieler eine Menge neuer Missionen "alter" Art fliegt.

Und damit nicht genug: "Ultima"-Programmierer Richard Garriott arbeitet am siebten Teil seiner Erfolgssaga. Auf sanftes Drängeln verriet er uns etwas von der Geschichte: Zu Beginn von **Ultima VII** ist in Britannia ausnahmsweise alles ruhig — zumindest droht keine unmittelbare Gefahr. Nur manche Bewohner scheinen einem religiösen Kult zu verfallen. Sie bauen einen riesigen Tempel, den man als Avatar genauer unter die Lupe nimmt. Richard Garriott verriet außerdem: "Ich werde wahrscheinlich eine völlig neuartige Benutzerführung programmieren. Icons wird es nicht mehr geben. Auch für die Grafik habe ich einiges in petto — laßt Euch überraschen." Bis Ultima VII erscheint, wird allerdings noch viel Zeit verstreichen.

Um alle Avatars (das Wort "Avatar" hat sich Origin übrigens als Markenzeichen schützen lassen) bis dahin über Wasser zu halten, veröffentlicht man "Martian Dreams", ein weiteres Rollenspiel aus der "World of Ultima"-Serie. Im Jahre 1893 wird während der Weltausstellung versehentlich eine Rakete in Richtung Mars geschossen — natürlich mit dem Spieler an Bord. Nach der Landung begegnet man nicht nur merkwürdigen Tierchen, sondern darf sich auch mit seiner Crew herumschlagen. Sie besteht ausnahmslos aus bekannten Persönlichkeiten des 19ten Jahrhunderts: Sigmund Freud, Thomas Edison, Rasputin und alle, die man schon immer einmal in einem Computerspiel treffen wollte.



Wunderschöne VGA-Grafik bei "Gunship 2000"


Rasanter Luftkampf

Sega

Extrem viele Neuheiten erscheinen für das Mega Drive. Da wäre zunächst **Phantasy Star III**. Prinz Kain wird vor dem Traualtar die Braut gekidnappt; gleichzeitig wird er von Vater und Mutter verstoßen. Grund genug, sich auf die Socken zu machen und die (fast) Angetraute zu finden. Phantasy Star III sah grafisch nicht sonderlich überwältigend aus, bietet aber mit Sicherheit wieder exquisites Rollenspielvergnügen (ab Juni). Bunter und rasanter ist **Sonic the Hedgehog**, das beim Testspielen positiv auffiel. Kurz angesehen: das mittelprächtige Action-Adventure **Wardner**, die gute Computerspielumsetzung **Technocop**, Oldie **Ms. Pacman**, Cartoon-Kloppereien in **Kageki** sowie die Ballerspiele **Valis III**, **Gaiares**, und **Wings of Wor**. Veröffentlicht werden alle Spiele bis Juni.

Auf dieser CES stellte Sega offiziell das Game Gear vor. Neue Software gab's ebenfalls: Neben einem furiosen **Shinobi** fand man den gut umgesetzten Klassiker **Wonderboy**. Wer auf Autorennen nicht verzichten kann, sollte sich **Super Monaco Grand Prix** genauer ansehen. Armselig fallen dagegen die Ballereien **G Loc** und **Psycho World** aus.



Eindrucksvoll: "Secret Weapons of the Luftwaffe" von Lucasfilm

Sierra

Außer einem ersten Demo von **Space Quest IV** bekam man in der Sierra-Suite im 12. Stock des Riviera-Hotels nichts Neues zu sehen (einen ausführlichen Bericht findet Ihr im Aktuellteil). Dafür sind eine Menge neuer Titel angekündigt. **Leisure Suit Larry V** ist



kein Tippfehler: Larry hat Gedächtnisverlust, wacht in Larry V auf und macht sich auf die Suche nach der verlorenen Fortsetzung "Larry IV". Weitere Ankündigungen: **Conquest of the Long Bow**, die Fortsetzung zu "Conquests of Camelot" und **Police Quest III**. Alle Spiele nutzen die 256 Farben der VGA-Karte, unterstützen diverse Soundkarten und werden in deutscher Sprache erscheinen.

SSI

Eye of the Beholder, das der staunenden Amiga-Gemeinde das erste Mal auf der Amiga '90 präsentiert wurde, sollte in Bälde fertig sein. Eye of the Beholder beeindruckt durch Edel-3-D-Grafik, knackigen Sound und ziemlich wüst aussehende Monster. Neu ist die Benutzerführung. Alles im allem sieht Eye of the Beholder wie ein Super-"Dungeon-Master" aus.

Wer sich durch die Monsterhorden der "Champions of Krynn" gekämpft hat, darf sich jetzt auf neue Herausforderungen bei **Death Knights of Krynn** freuen. Geboten wird im wesentlichen der Mix, der schon die anderen AD&D-Programme erfolgreich machte. Death Knights beginnt ein Jahr, nachdem der Spieler im letzten Jahr der geplagten Krynn-Erde Frieden gebracht hat. Diesmal fegt der Untote Sir Karl durch das Rollenspiel und stiehlt prompt die heilige Drachenlanze — Grund genug für einen Rollenspieler, sich auf die Socken zu machen.



"Wing Commander II" verzückt mit tollen Grafiken (MS-DOS/VGA)

Messesplitter

— Hinter verschlossenen Türen wurde für staunende amerikanische Messebesucher das Super Famicom enttarnt. Offiziell wird das Super NES frühestens Ende des Jahres zu erhalten sein.

— Nichts währt ewig, nicht einmal Nintendos kometenhafter Aufstieg — laut dem amerikanischen Nachrichtenmagazin "Newsweek" ist der Umsatz für das NES-Grundgerät von 9 Millionen auf 7,2 Millionen gefallen.

— Buchstäblich vor die Türe gesetzt waren diesmal die Spielehersteller: Da die alte Messehalle umgebaut wurde, fand der verwunderte Besucher die Spielehersteller in drei gigantischen, langgezogenen Kuppelzelten auf einem Parkplatz.

— Auch diesmal klotzte Nintendo, die schon immer den größten Stand verbuchen konnten: Man mietete gleich eines der drei Zelte.



Ron Gilbert von Lucasfilm Games

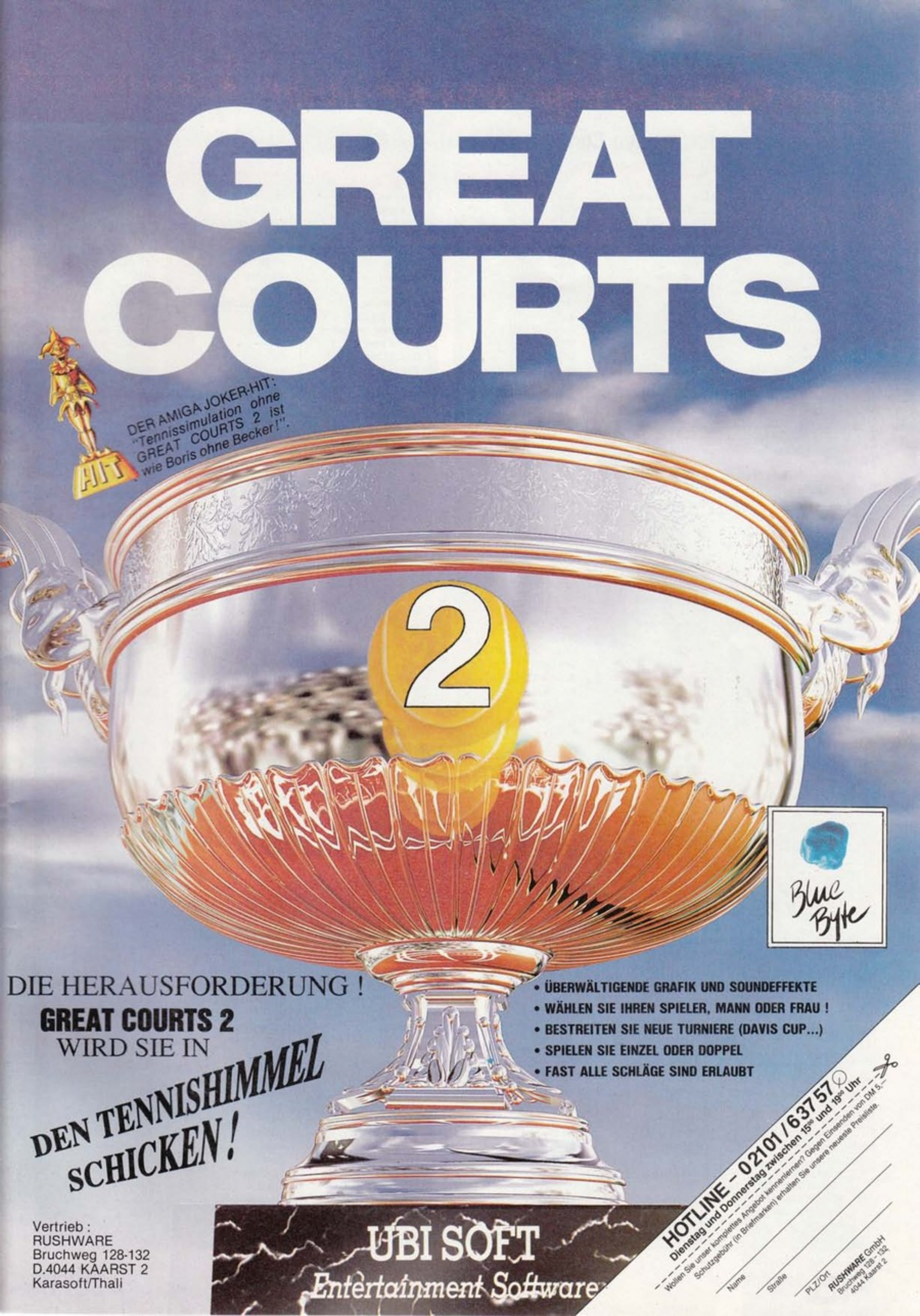


"Wing Commander" Chris Roberts

Was erscheint für meinen Computer?

Hier eine Liste aller Spiele, die uns auf der CES aufgefallen sind. Sollte Euer Computer nicht dabeisein, nicht verzweifeln. Bei vielen Spielen wird eine Amiga-Version erscheinen, wenn sich die PC-Version gut verkauft.

Titel	Hersteller	System
688 Attack Sub	Electronic Arts	Mega Drive
A.P.B.	Atari	Lynx
Abrahams Battle Tank	Electronic Arts	Mega Drive
Airball	Tengen	NES
Airwave Adventure Condor	Vent	CDTV
Alpha Mission II	SNK	Neo Geo
Archrivals	Acclaim	NES
Armour-Geddon	Psygnosis	Amiga
Balloon Kid	Nintendo	Game Boy
Baseball Stars Professionals	SNK	Neo Geo
Battle Royale	Incredible Technologies	Turbo Grafx
Battle Squadron	Innerprise	Mega Drive, CDTV
Battletoads	Tradewest	NES
Bill Elliot's NASCAR Challenge	Konami	Amiga, Atari ST, Mac, MS-DOS
Block Out	Electronic Arts	Mega Drive
Blue's Journey	SNK	Neo Geo
Bonk II	Hudson	Turbo Grafx
Bubble Ghost	FCI	Game Boy
Burning Fight	SNK	Neo Geo
Castle of Illusion	Disney Software	Master System
Castles	Interplay	Amiga, Mac, MS-DOS
Castlevania III	Konami	NES
Chessmaster	Hi Tech Expressions	Game Boy
Cicilisation	Microprose	MS-DOS
Conan	Virgin	MS-DOS
Conquest of the Long Bow	Sierra	Amiga, MS-DOS
Conspiracy: The Deadlock Files	Accolade	MS-DOS
Countdown	Access	MS-DOS
Crackdown	Sage's Creation	Mega Drive
Crystal Quest	Data East	Game Boy
Cyberball 2070	Tengen	Lynx, NES
Cyberlip	SNK	Neo Geo
Darklands	Microprose	MS-DOS
Days of Thunder	Software Toolworks	Game Boy
Death Knights of Krynn	SSI	MD-DOS, C 64
Death or Glory	Activision	MS-DOS
Defender of the Crown	Cinemaware	CDTV, NES
Dick Tracy	Sega	Master System
Dragon Crystal	Sega	Game Gear
Dragon Warrior III	Enix	NES
Dragon's Lair	Imagesoft	Game Boy
Drahkken	Infogrames	CDTV
Dungeon Master	FTL	CDTV
Elemental Master	Technosoft	Mega Drive
Enemy within	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo Grafix
Excalibur II	Virgin	MS-DOS
Eye of the Beholder	SSI	MS-DOS
F-15 Strike Eagle	Microprose	NES
F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	CDTV
F115A Nighthawk	Microprose	MS-DOS
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	MS-DOS



GREAT COURTS
HIT
DER AMIGA JOKER-HIT:
"Tennissimulation ohne GREAT COURTS 2 ist wie Boris ohne Becker!".
2
Blue Byte
DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !
• ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
• WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
• BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
• SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
• FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT
HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15°° und 19°° Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali
UBI SOFT
Entertainment Software

Was erscheint für meinen Computer? (Fortsetzung von Seite 14)

Titel	Hersteller	System
Fantasia	Disney Software	Mega Drive
Final Fantasy Legend II	Square	Game Boy, NES
Final Zone II	Telenet/CD-ROM	
G Loc	Sega	Game Gear
Gaiares	Renovation	Mega Drive
Gain Ground	Renovation	Mega Drive
Grenada	Renovation	Mega Drive
Gunship 2000	Microprose	MS-DOS
Hard Ball	Accolade	Mega Drive
Hard Drivin'	Tengen	Mega Drive
Harmony	Accolade	Game Boy
Heart of China	Dynamix	MS-DOS
Hoverforce	Accolade	MS-DOS
Ikari III — The Rescue	Capcom	NES
Immortal	Electronic Arts	NES
In your Face	Jaleco	Game Boy
Ishido	Accolade	Mega Drive
J.B. Harold: Murder Club	Hudson	Turbo Grafx/CD-ROM
Jack Nicklaus Turbo Golf	Accolade	CDTV, Turbo Grafx/CD-ROM
James Buster Douglas Boxing	Sega	Master System
James Pond	Electronic Arts	Mega Drive
Jo Bro	NEC	Turbo Grafx
Joe Maddens Football	Electronic Arts	Master System, Mega Drive
Joe the Monkey	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Jogi Bear	Radiance	Turbo Grafx
Kageki	Sage's Creation	Mega Drive
King of the Monsters	SNK	Neo Geo
Kings Bounty	Electronic Arts	Mega Drive
Kiwi Kraze	Taito	NES
Klax	Tengen	NES, Turbo Grafx
Leisure Suit Larry V	Sierra	MS-DOS
Lemmings 2	Psygnosis	Amiga, MS-DOS
Life or Death II	Software Toolworks	MS-DOS
Light Quest	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Loom	Lucasfilm	CDTV
Loopz	Software Toolworks	Game Boy
Lord of the Rings	Interplay	MS-DOS
Magician Lord	SNK	Neo Geo
Mario Andretti's Racing Challenge	Electronic Arts	MS-DOS
Martian Dreams	Origin	MS-DOS
Medieval Lords	SSI	MS-DOS
Might and Magic II	Electronic Arts	Mega Drive
Might and Magic III	New World Computing	MS-DOS
Mission Impossible	Konami	NES
Moonbase	Merit	MS-DOS
Moonwalker	Sega	Master System
Mouse Trap Hotel	Milton Bradley	Game Boy
Mr. Do	Ocean	Game Boy
Ms. Pacman	Tengen	Mega Drive, NES
Murder off Miami	Domark	CDTV
Nam 1975	SNK	Neo Geo
Navy Seals	Ocean	Game Boy
Ninja Combat	SNK	Neo Geo
Nobunga's Ambition	Koei	Game Boy
Operation C	Konami	Game Boy
Pac Man	Namco	Game Boy
Paperboy	Software Toolworks	Game Boy
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Mega Drive
Phantasy Star III	Sega	Mega Drive
Pit Fighter	Tengen	Mega Drive
Planet's Edge	New World Computing	MS-DOS
Police Quest III	Sierra	MS-DOS
Psycho World	Sega	Game Gear
Rainbow Islands	Taito	NES
Red Baron	Dynamix	Amiga, MS-DOS, Macintosh
Riding Aero	SNK	Neo Geo
Rise of the Dragon	Dynamix	Amiga, MS-DOS
Road & Car No.1	Accolade	Amiga, MS-DOS
Road Blasters	Tengen	Mega Drive
Road Rash	Electronic Arts	Mega Drive
Robocop	Ocean	Game Boy
Rollergames	Konami	NES
Shanghai II	Activision	Amiga, MS-DOS, Mac
Sherlock Holmes: Consulting Detective	ICOM Simulations	Turbo Grafx, CDTV
Shinobi	Sega	Game Gear
Shuttle	Virgin	MS-DOS
Sim City	Nintendo	NES
Ski or Die	Konami	NES
Solidarnosc	California Dreams	MS-DOS
Solomons Club	Techmo	Game Boy
Sonic the Hedgehog	Sega	Mega Drive
Space Invaders '91	Taito	Mega Drive
Space Quest III	Sierra	CDTV
Space Quest IV	Sierra	Amiga, MS-DOS, CDTV
Spirit of Excalibur	Virgin	CDTV
Sports Simulated Boxing	Broderbund	MS-DOS
Sports Simulated Tennis	Broderbund	MS-DOS
Spot	Virgin	Game Boy
Spuds Adventure	Askura	Game Boy
Star Control	Accolade	Mega Drive
Star Wars	Lucasfilm	NES
Startropics	Nintendo	NES
Street Rod II	California Dreams	MS-DOS
Stun Runner	Atari	Lynx
Stunts	Broderbund	Amiga, MS-DOS, Macintosh
Super Monaco Grand Prix	Sega	Game Gear
Super Off Road	Tradewest	NES
Super R.C. Pro-Am	Nintendo	Game Boy
Super Spy	SNK	Neo Geo
Super Volleyball	V System	Mega Drive
Sword of Hope	Capcom	Game Boy
Sword of Sodan	Electronic Arts	Mega Drive
Swords and Serpents	Acclaim	NES
Technocop	Razorsoft	Mega Drive
Teenage Mutant Ninja Turtles II	Konami	NES
The Crescent Hawks' Revenge	Activision	MS-DOS
The Flight of the Old Dog	Three-Sixty	MS-DOS
The Magic Candle, Vol 2	Mindcraft	MS-DOS
The Secret Missions 2: Crusade	Origin	MS-DOS
The Simpsons	Acclaim	NES
Thexter	Sierra	CDTV
Tiger Road	Victor Musical Industries	Turbo Grafx
Timequest	Legend	MS-DOS
Top Gun II	Konami	NES
Top Players Golf	SNK	Neo Geo
Tour de Trash	Electronic Arts	Game Boy
Tricky Dick	IGS	Turbo Grafx
Triumph	Hudson	Game Boy
Turrican	Accolade	Mega Drive
TV Sports: Baseball	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo Grafix
TV Sports: Football	Cinemaware	CDTV
TV Sports: Rollerbabes	Cinemaware	Amiga, CDTV, Turbo Grafx, MS-DOS
Ultima VII	Origin	MS-DOS
Valis II	Hikon Lasersoft	CD-ROM
Valis III	Renovation	Mega Drive
Viking Child	Atari	Lynx
Vindicators	Atari	Lynx
Wanderers from Y's	Falcom	Turbo Grafx
Wardner	Mentrix	Mega Drive
Wing Commander II	Origin	MS-DOS
Wings of Wor	Dreamworks	Mega Drive
Wonderboy	Sega	Game Gear
WWF Superstars	Acclaim	NES
WWF Wrestlemania Challenge	Acclaim	NES
Xybots	Atari	Lynx

Treffer!

WOLF PACK

"C4!" . . . . . – *"Wasser! . . . . . A8"* . . . . . – "Treffer!"
"B8!" – "Daneben . . . . . D7" . . . . . – *"Treffer!"* –
"D8?" . . . . . – *"Versenkt!"* . . . . .

Wir wissen zwar nicht, welches U-Boot-Game diese beiden gerade spielen – wir wissen aber, daß Wolfpack auch nicht schlecht beim Versenken ist.

Für MS-DOS (CGA, EGA, VGA, MGA, MCGA), Amiga und Atari ST.

Hans-Joachim Amann ASM 7/90

"Ein Produkt, das lange fesselt. Nicht nur die technische Ausführung, sondern auch durch die Idee, einen Zwei-Spieler-Modus einzubauen. Ein lohnendes Programm."







Mirrorsoft

United Software

Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED

Feuer frei

Vom Programmierteam Random Access (u.a. die Macher von "Silkworm") erscheint in Kürze ein neues Ballerspektakel unter dem Storm-Label. Das Besondere an **Swiv** (böse Zungen behaupten, es wäre die Abkürzung für "Silkworm IV") ist, daß man während des gesamten Spiels keine Wartezeiten bei Level-Ende erdulden muß. Das vertikal scrollende Actionvergnügen besteht praktisch aus einem ewig



Viel Action bei Swiv (Amiga)

langen Level; nachgeladen wird während des Spiels. Das hat Grafiker und Programmierer allerdings nicht davon abgehalten, verschiedene Landschaften und respektable Zwischengegner einzubauen.

Swiv kann man auf Wunsch zu zweit gleichzeitig spielen. Einer steuert den gut bewaffneten Hubschrauber, der andere lenkt den Jeep, der am Boden entlang kurvt (Wie war das doch gleich bei Silkworm?). Extrawaffen für beide Vehikel sammelt Ihr in bewährter Manier unterwegs auf. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte grafisch und spielerisch einen recht guten Eindruck. Mit dem fertigen Programm ist in diesen Tagen zu rechnen. Erscheinen soll Swiv für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark. *mg*



Die Feindformationen greifen bei Swiv von allen Seiten an (Amiga)

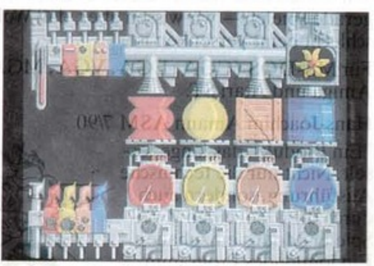


Traders sieht M.U.L.E. verdammt ähnlich (Amiga)

Traders

Alte "M.U.L.E."-Fans können sich auf ein heißes Jahr gefaßt machen. Zum einen ist für dieses Jahr die offizielle Amiga-Version angekündigt, die "Deluxe M.U.L.E." heißen wird. Zum anderen erscheint mit dem Handelsspiel "Traders" ein Programm, das dem Oldie in verblüffender Weise ähnelt. Hier wie dort sind vier Außerirdische dabei, einen Planeten unter sich aufzuteilen und zu kolonisieren. Ihr müßt mit Eurer Spielfigur kleine Felder auf dem Planeten abstecken und diese urbar machen. Am Ende einer Runde kommt Ihr in den Auktionsmodus. Hier verkauft und kauft man produzierte Güter. Das Schweizer Softwarehaus Linel hat aber nicht komplett bei M.U.L.E. abgekupfert, sondern Traders einen ganzen Haufen neuer Features spendiert. So gibt's jetzt eine Art Lotto, mit dem Ihr Eure Finanzen aufpolieren könnt, per Raumfracht sollen andere Planeten mit Gütern versorgt werden, und ein eigenwilliger Bursche veranstaltet auf Eurem Planeten Schneckenrennen. Traders kann mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Kommen nicht genügend Kumpel zusammen, übernimmt der Computer die übriggebliebenen Aliens. Traders wird voraussichtlich im März für den Amiga erscheinen. *mh*





Das Handelsspiel Traders spielt auf einem fernen Planeten, der von vier Aliens kolonisiert wird (Amiga)

Koei kommt

Bisher haben die in Japan und Amerika recht erfolgreichen Strategiespiele des Herstellers Koei in Deutschland keinen offiziellen Distributor gefunden. Findige Fachhändler wie z.B. die Düsseldorfer Fantasy Productions führen die Programme seit einiger Zeit trotzdem schon als Direktimport. **Romance of the Three Kingdoms**, **Ghengis Khan**, **Nobunaga's Ambition** und das aktuelle **Bandit Kings of Ancient China** setzen sich allesamt mit der Geschichte des frühmittelalterlichen Chinas auseinander. Die geschickte Mischung aus Diplomatie, Strategie und Politik, gewürzt mit einer kleinen Prise Rollenspiel und Hexfeld-Taktik sorgte bereits dafür, daß Teile der Serie für das Nintendo Entertainment System und sogar für den Game Boy umgesetzt wurden. Tests der Amiga- und MS-DOS-Versionen folgen in einer der nächsten Ausgaben. *wi*

Aus eins mach drei

Wer sich Ubisofts "Lightquest" zulegt, bekommt gleich drei Spiele auf einmal. Grundsätzlich geht es mal wieder darum, ein Fantasy-Königreich aus den Klauen dämonischer Mächte zu befreien. Ob man den Kampf gegen die böse Zora und ihre Monsterhorden jedoch als Krieger, als niedlicher Heinzelmann oder als Zauberer aufnimmt, bleibt einem selbst überlassen. Je nachdem, welche Gestalt man gewählt hat, präsentiert sich Lightquest als reinrassiges Actionspiel, denklastiges Adven-


Grafisch durchaus ansprechend: eines der zahlreichen Adventure-Zwischenbilder von Lightquest (Amiga)



Von Wuchs zwar klein, im Denken jedoch fein: der Lightquest-Wicht in der Welt der Riesen (Amiga)

ture oder Mischung aus beiden Genres.

Ubi-Soft verspricht sowohl knifflige Rätsel als auch unheimliche Begegnungen der fantastischen Art (z.B. mit Einhörnern, Seeschlangen und Drachen) sowie spannende Gemetzel. Erscheinen wird Lightquest voraussichtlich in diesen Tagen für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Rechner. *wi*

Im Funk geht's rund

Computerspiele wachsen langsam, aber sicher aus der Statistenrolle in den Funk- und Fernsehmedien heraus. Traut man sich bei den TV-Anstalten noch nicht so recht, regelmäßig in angemessener Form über dieses Thema zu berichten, so preschen dafür die Rundfunkanstalten vor. Wer das Glück hat, im Sendegebiet des Süddeutschen Rundfunks zu wohnen, der sollte jeweils am letzten Donnerstag des Mo-

nats zwischen 18.05 und 20.00 Uhr SDR 3 aufdrehen. Zu dieser Zeit wird dort nämlich **SDR 3-Point** gesendet, wo man regelmäßig über die besten Computerspiele des Monats berichtet und feierlich den "Flop des Monats" kürt. Das Erfrischende an dieser Sendung ist die Tatsache, daß hier ausnahmsweise über "normale" Computerspiele und nicht — wie bislang üblich — über neonazistische oder pornografische Auswüchse geplaudert wird. Autor dieser Reihe ist der zwanzigjährige Daniel Abbou, dessen Lieblingsspiele ihr auf den Hitparadenseiten nachlesen könnt. Dort verlosen wir auch in Zusammenarbeit mit dem SDR einen brandneuen Amiga 500. *mg*

Zauber-Zoff

Die französische Softwareschmiede Ubi-Soft hat ein neues Strategiespiel mit Actioneinschlag in der Mache. Zwei Profizauberer kommen sich bei **Magic Land** ziemlich ins Gehege. Mit den entsprechenden Zaubersprüchen holen sich die beiden Kontrahenten ihre Vasallen herbei, die dann ihrerseits aufeinander losgehen. Über 200 Landschaften sollen für Abwechslung auf dem Schlachtfeld sorgen. Jeder Spieler (bis zu zwei dürfen ran) hat die Kontrolle über bis zu 1600 Charaktere, jeder davon mit seinen speziellen Eigenschaften gesegnet, die die Zauberer dann verheizen. Magic Land soll im Frühjahr für Amiga- und MS-DOS-Computer zum Preis von ca. 90 Mark erscheinen. *mg*



Weniger Grübeln, mehr Action bei Switchblade 2 (ST)

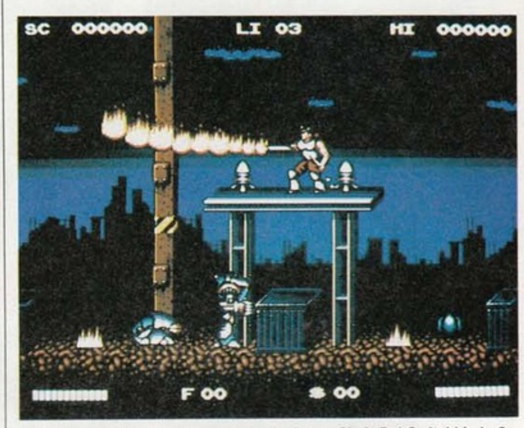
Fortsetzung folgt

Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, greift man einfach auf ältere Spiele zurück und bastelt eine Fortsetzung. So geschehen bei Gremlin, die gerade **Switchblade 2** in der Mache haben.

Der Nachfolger des Geschicklichkeitsspiels soll sich deutlich vom ersten Teil abheben. Sechs Levels, jeder davon einhundert Bildschirme groß, sind zu zu bewältigen. Das Extrawaffenarsenal wurde für diese Herausforderung reichlich aufgestockt: Dank Maschinenpistolen, Flammenwerfern, Shurrikans und Laserknarren muß sich der Held vor den zahlreichen Aliens nicht fürchten.

Es hat den Anschein, daß die Fortsetzung weit actionlastiger und weniger tüftelbetont ausgelegt ist als das Vorbild. Der zweite Teil wird übrigens nicht von Core Design (von ihnen stammt das prima spielbare Original), sondern vom "Venus"-Macher George Allen programmiert. Erscheinen soll Switchblade 2 im April für Amiga und ST, andere Versionen sind laut Gremlin vorläufig nicht geplant. *mg*

Ubi-Soft veröffentlicht in Kürze Magic Land (Amiga)



Ob Flammenwerfer, Doppelschuß oder Lasersäbel: Bei Switchblade 2 dominiert die Action (ST)



Magic Land ist eine interessante Mischung aus Strategie und Action

Letzte Meldung

■ Microprose hat den im Golf stationierten US-Soldaten einen "F-15 Strike Eagle"-Spielautomaten (inklusiv Golf-Szenario) zur Verfügung gestellt.

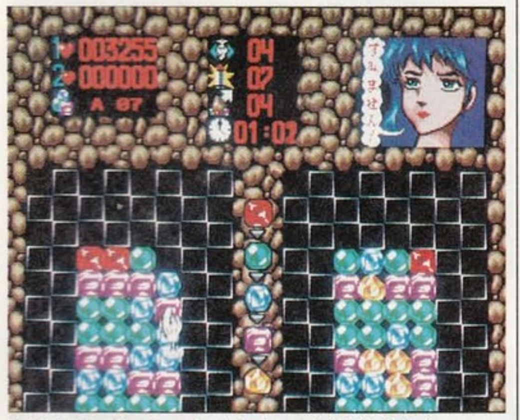
■ Elite veröffentlicht in diesen Tagen den "Bomb Jack"-Nachfolger "Mighty Bomb Jack" für alle gängigen Computer.

■ U.S. Gold entwickelt die Computerversionen von dem Shinobi-Nachfolger "Shadow Dancer".

Diamantenfieber

Viele bunte Edelsteine müssen durch fröhliches Anklicken verändert oder beseitigt werden, bis die verbliebenen Klötzchen in einem genau vorgegebenen Muster angeordnet sind. Beim neuesten Spiel des japanophilen Kaiko-Teams handelt es sich um ein weiteres kniffliges "Denk'n' Klick"-Spielchen. Bei **Gem'x** lassen sich die Edelsteine nur in ihrer Farbe verändern. Anhand einer Skala werden angeklickte Steine um zwei Farbstufen herabgesetzt, umliegende um jeweils eine. Wird ein Stein erniedrigt, der sich schon auf einer der beiden untersten Stufen befindet, implodiert er.

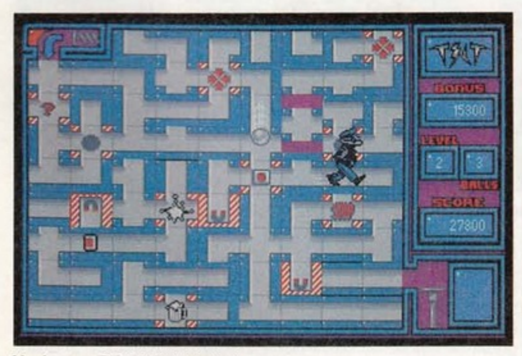
Trotz des geteilten Bildschirms knobelt der Spieler alleine gegen das knackige Zeitlimit. Gem'x erscheint vorraussichtlich in diesen Tagen für den Amiga. *wi*



Rechts ist das Vorgabemuster, links Euer Arbeitsfeld (Amiga)

Rollerball

Bei der Schweizer Firma Linel erscheint in diesen Wochen ein neues Geschicklichkeitsspiel für den Amiga. In der Strategiemixtur **Tilt** müßt Ihr ein Stahlkügelchen möglichst störungsfrei durch ein verzweigtes Labyrinth steuern. Mit dem Cursor könnt Ihr einzelne Bahnabschnitte austauschen und so Sackgassen vermeiden. Magnete, Öllachen und Kugelfallen sorgen für weitere Verwirrung. Wenn Euer Ball über einen Bodenschalter rollt, schließen sich unversehens Durchgänge, und andere Abschnitte der Bahn werden frei. Nicht gerade das allerneueste Spielprinzip, aber dank witziger Extras sehenswert. *vw*



Linels neue Tüftelei Tilt (Amiga)

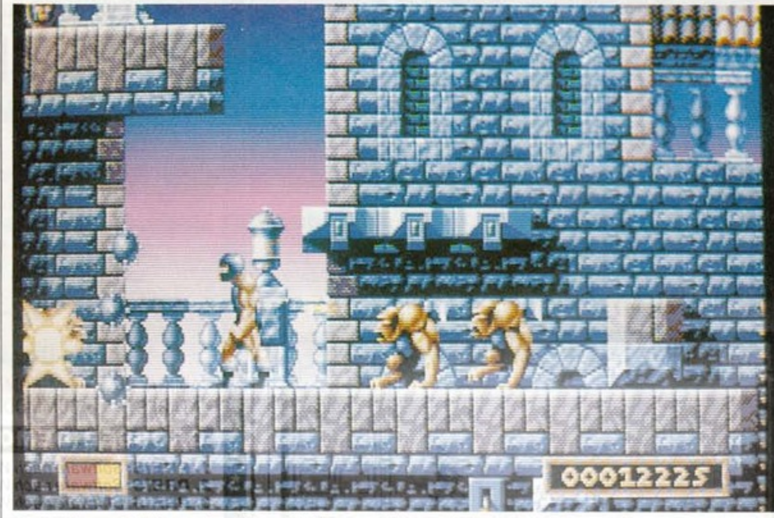


SOFTWARE REBELLEN

Die Bitmap Brothers haben mit ihrer eigenen Softwarefirma Renegade ungewohnte Wege eingeschlagen. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen und beschnuppern ihre beiden Spieleneuheiten.

Die Bitmap Brothers gehören zu den wenigen Spieleentwicklern, die es geschafft haben, aus der Programmierer-Anonymität auszubrechen. Zusammen mit Bullfrog (die "Populous"-Macher) und dem Graftgold-Team um Andrew Braybrook gehören sie zu den bekanntesten Leuten in der englischen Computerspieleszene. Der ausschlaggebende Grund dafür sind zweifelsohne ihre famosen Spiele. Von "Xenon" über "Speedball" bis hin zum aktuellen Hit "Cadaver" lieferten sie grafisch wie spielerisch exquisite Programme ab. Trotz der steilen Karriere war für das kreative Team lange nicht alles eitel Sonnenschein. Mit zunehmendem Erfolg fanden sie an ihrer Stellung als "Abhängige von profithungrigen Softwarehäusern" immer weniger Gefallen. Sie sahen es nicht länger ein, daß die Firmen sowohl den Ruhm als auch das meiste Geld kassierten. Um aus diesem Teufelskreislauf auszubrechen, haben sie sich entschlossen, eine eigene Softwarefirma zu gründen. Da man dazu allerdings eine ganze Menge Geld braucht, hat man sich mit der unabhängigen Schallplattenfirma "Rhythm King Records" zusammengetan, die auch das Marketing übernimmt. Als symbolträchtiger Name wurde "Renegade" (auf Deutsch: die Abtrünnigen) gewählt.

Renegade will sich in zwei Punkten wesentlich von anderen Softwarehäusern abheben. Einerseits werden die Entwickler und nicht die Firma in der Vordergrund gestellt. Eric Matthews, Mit-Chef der Bitmaps: "Man kauft eine Platte nicht deshalb, weil sie von Ariola herausgegeben wird, sondern weil man die Songs der Gruppe mag." Dasselbe streben die Bitmap Brothers auf dem Spielesektor an. Auf den Packungen werden groß und deutlich die Namen der Programmierer, Grafiker und Musiker zu lesen sein. Außerdem will Renegade auch in finanziellen Dingen gerechter arbeiten. So sollen die Gewinne



Mark Coleman hat die wunderschönen Grafiken von Gods gezeichnet (Atari ST)

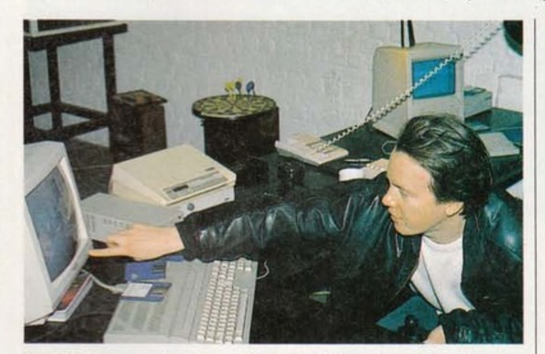
(nach Abzug der Material- und einiger Unkosten) brüderlich 50:50 zwischen Firma und Programmierteam geteilt werden. Auf Wunsch unterstützt man die Programmierer sogar mit monatlichen Zahlungen bis zur Fertigstellung des Spiels. Nachdem sich dies in Insiderkreisen herumgesprochen hatte, erhielt man bereits Anfragen von prominenten Programmierteams, ob denn Renegade nicht ihr neues Spiel veröffentlichen wolle. Das Erstlingswerk der Bitmap Brothers, das unter dem Renegade-Label erscheint, beschäftigt sich mit dem griechischen Edelhelden Herkules. In **Gods** muß unser altertümlicher Mus-







Die Grafik von Magic Pockets erinnert in manchen Situationen (dank witziger Animationen des Bitmap Kids) an Zeichentrickfilme (Atari ST)



Eric Matthews von den Bitmap Brothers erklärt sein neues Spiel



Die Monster bei Gods sind weitaus intelligenter, als man denkt



Trotz Hosentaschenformat groß: die Levels von Magic Pocktes

kelprotz vier Aufgaben lösen, um sich von dem Fluch der Untergötter Juno und Eurystheus zu befreien; nur so wird er als Unsterblicher in das Pantheon der Göttergilde aufgenommen. Da guter Ruf verpflichtet, haben die Bitmap Brothers ihr in acht Richtungen scrollendes Action-Adventure mit einigen Besonderheiten ausgestattet. So ist z.B. unser Weg durch die vier Level nicht genau festgelegt; vielmehr bleibt es den taktischen Erwägungen des Spielers überlassen, ob Herkules möglichst schnell die Gänge und Plattformen bewältigt, oder ob er in aller Ruhe nach verborgenen Extras und Schätzen Ausschau hält. Je nach Vorgehensweise ändert sich der weitere Verlauf des Spiels. So werden geheime Bereiche von Gods erst zugänglich, wenn Herkules bestimmte Abschnitte in einer vorgegebenen Zeit schafft.

Als weiteren spielerischen Leckerbissen hat Programmierer Steve Tall alle Gegner mit einer Art künstlicher Intelligenz versehen. Jedes auftauchende Monster verfügt über Moral, Aggressivität, Geschwindigkeits- und Beweglichkeitswerte. Ist Herkules z.B. schon stark geschwächt, kann es passieren, daß ansonsten feige Monster zum Angriff übergehen. Andere Finsterlinge sind besonders scharf auf Edelsteine und Goldmünzen. Winkt ein besonders dicker Klunker, dann tappen diese raubgierigen Burschen schon mal in Fallen, die für unseren Helden bestimmt waren.

Von gewohnt hoher Qualität sind die Grafiken von Mark Coleman, der schon bei "Speedball" und "Xenon II" für ein gepflegtes Erscheinungsbild sorgte. Mit viel Liebe zum Detail zaubert er Tempel, Straßen und Labyrinthe einer Stadt des Altertums auf dem Bildschirm. In der Welt von Gods kann es schon einmal passieren, daß sich ein friedlicher, steinerner Wasserspeier unversehens in ein mordlüsternes, geflügeltes Ungeheuer verwandelt. Wehe dem Helden, der dann nicht über ein magisches Schwert verfügt. Überall sind geheimnisvolle Schalter versteckt, Türen führen in andere Stockwerke und zahllose Schätze und Extras warten auf uns. Wenn alles glattgeht, wird Gods im Frühjahr für Amiga, ST und MS-DOS-Computer erscheinen.

Wie eine Parodie auf unzählige Jump'n'Run-Spiele wirkt "Magic Pockets", das zweite neue Spiel der Bitmap Brothers. Held der Geschichte ist das Bitmap Kid, ein kleiner Bursche mit magischen Hosentaschen, die niemals voll werden. Unglücklicherweise sind ein paar seiner Lieblingsspielzeuge in den unergründlichen Tiefen seiner Taschen verschwunden, was unserem Bitmap Kid natürlich keine Ruhe läßt. Durch ein tragbares Schwarzes Loch taucht er in das magische Königreich seiner Hosentaschen und macht sich auf die beschwerliche Suche nach seinem Spielzeug. Bevor unser Freund alles wieder eingesammelt hat, müssen natürlich eine ganze Menge unangenehmer Gesellen aus dem Weg geräumt werden. Der flinke Kleine hüpft auf der in alle Richtungen scrollenden Spielfläche umher und ballert, was das Zeug hält. In magischen Hosentaschen hantiert man allerdings nicht mit Gewehren oder Schwertern, sondern bedient sich wirbliger Tornados, eisiger Eisstürme, kitzliger Blitze, Wasserpistolen und Boxhandschuhen, um den Bösewichtern ans Leder zu gehen. Am Ende jedes Levels wartet ein kleines Geschicklichkeitsspiel auf Euch. Auch bei Magic Pockets ist wieder Mark Coleman für die witzigen Grafiken verantwortlich. Wie Gods wird auch Magic Pockets im Frühjahr für alle gängigen 16-Bit-Computer erscheinen.
vw/mg

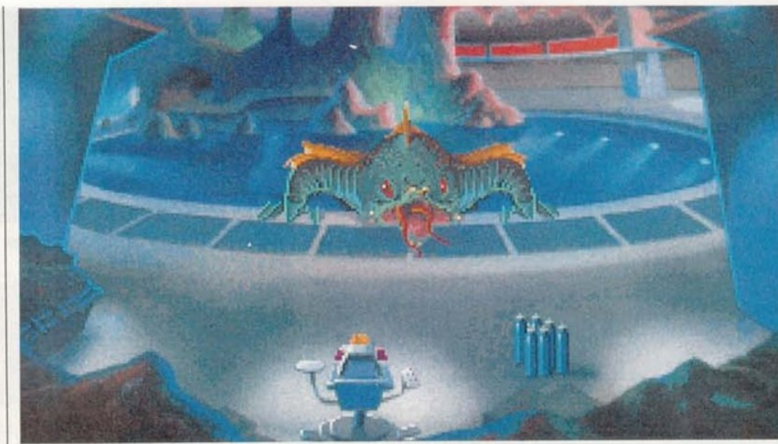
SPACE QUEST 4

Roger Wilco and the Time Rippers" ist der vierte Teil der "Space Quest"-Saga, in dem wieder einmal das Science-fiction-Genre liebevoll auf die Schippe genommen wird.

Die Geschichte...

...klingt etwas verwirrend: Nach seinem Besuch auf der Erde ("Space Quest III" endete dort) macht sich Roger auf, um in einer intergalaktischen Bar gemütlich einen Drink zu schlabbern. Dort gibt's prompt Ärger: Kaum betritt Roger das Etablissement, wird er von der "Sequel Police" (Fortsetzungspolizei) attackiert — er hat keinen blassen Dunst, warum. Erst später im Spiel findet Roger heraus, daß die Polizei aus dem Adventure Space Quest XXII stammt — aus seiner fernen Zukunft also.

Roger sprintet aus der Bar und flieht durch ein Zeitloch, das sich netterweise genau jetzt öffnet. Es entführt den Spieler an insgesamt 90 Orte und mehrere Zeitzonen. Dort wird man auch die Leather-Godesses-Parodie "The Latex Babes of Astros" treffen — in Space-Quest-Fortsetzungen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat.



Es wird nicht mehr wie bei alten Sierra-Adventures umgeblendet, sondern kräftig gescrollt (VGA/MS-DOS)



Wer kann's nur sein?

Die Musik...

...stammt diesmal nicht von Bob Siebenberg, sondern wurde bei Sierra komponiert. Wie üblich werden neben dem PC-Piepser auch Adlib-, Soundblaster- und Roland-Musikkarten unterstützt. "Wir haben uns diesmal besondere Mühe mit der Musik und den Effekten gegeben", meint Programmierer Scott Murphy, "die Titelmusik ist immer noch mein Lieblingsstück. Manchmal ertappe ich mich dabei, wie ich sie stundenlang summe. Wie ich solche Ohrwürmer *hasse!*"



Man sieht: Die "Two Guys from Andromeda" sind in Höchstform.

Das System...

...wird Space Quest IV komplett icongesteuert sein. Der Spieler fährt mit dem Cursor (Maus/Tastatur/Joystick) an den oberen Rand des Bildschirms. Darauf erscheint eine Leiste mit zehn Icons: Gehen, Schauen, Riechen, Schmekken, Reden, Options, Inventory, Laden, Speichern, Manipulieren/Benutzen.

Die Grafik...

...wurde von Marc Crowes Künstlerhand auf Papier gezeichnet, dann digitalisiert, ein wenig nachbearbeitet und dann ins Spiel übertragen.

Die Animationen wurden zuerst vor echten Menschen gespielt, dann auf Videoband aufgezeichnet und Bild für Bild in den Computer übertragen. Um den Unterschied zwischen der Exstrichgrafik zu verdeutlichen, entführen Marc und Scott den Spieler für kurze Zeit in Space Quest I — mit Strichmännchen und Blockgrafik übelster Art. Dort wird Roger auch auf die "Monochrome Boys" treffen: fiese, sture Wesen, die keine 256 Farben mögen...

Das Adventure...

...wird in einer deutschen Fassung erscheinen. Wer es lieber im englischen Original spielen möchte, schaltet per Knopfdruck zwischen deutscher und englischer Sprache um. Um Space Quest IV zu spielen, braucht man einen MS-DOS-AT mit mindestens 640 KByte RAM, einer EGA- oder VGA-Karte und einer Geschwindigkeit von 12 MHz. Eine Amiga- und CDTV-Version ist geplant, andere lassen auf sich warten. *al*



Ihr solltet erst einmal die anderen Grafiken sehen (VGA/MS-DOS)

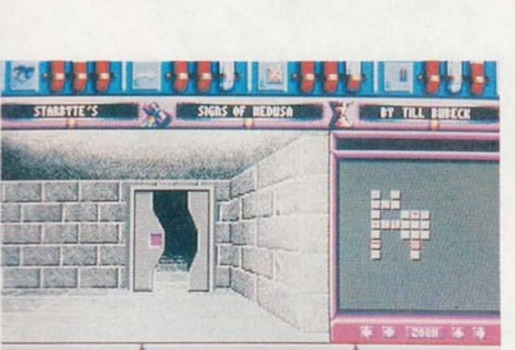

THE 25TH CENTURY
BUCK ROGERS™
COUNTDOWN TO DOOMSDAY
SCIENCE-FICTION
COMPUTER-ROLLENSPIEL TEIL I
Fliege in die Zukunft mit einem völlig neuem Rollenspiel von SSI. Erstelle ein Team aus Kämpfern, Dieben, Piloten und Ärzten und unterstütze Buck Rogers und seine Rebellen in ihrem Kampf das Sonnensystem von einer mächtigen Gewaltherrschaft zu befreien.
COUNTDOWN TO DOOMSDAY benutzt eine speziell erweiterte Version des preisgekrönten AD&D® Fantasy Rollenspiel-Systems von SSI, welches Ihnen 40-100 Stunden Spaß und Unterhaltung liefert!
COUNTDOWN TO DOOMSDAY. Die neue Science Fiction Rollenspielserie von SSI komplett in Deutsch (PC/Amiga).
Erhältlich für:
IBM PC
Amiga
C64, C128
TSR™
TSR, Inc.
IBM VGA DISPLAY
PLOETZLICH FLIEGEN JAEGER AUS DEM NORDEN HERBEI. DIE STADT WIRD VON DEREN TOEDLICHEN LADUNGEN ERSCHUETTERT. SCHIFFE UND GEBAEUDE GEHEN IN FLAMMEN AUF. MENSCHEN GERATEN IN PANIK UND FLIEHEN!
IBM VGA DISPLAY
RUNNER:
SCHADPKTE 39
RK 2
MARS NADEL WAFFE (2 2 1)
RUNNER: GREIFT AN: DESERT APE TRIFFT MIT 4 PUNKTEN SCHADEN
ENTFERNUNG = 4 (KURZ)
ZIEL VOR ZUR CURSOR MITTE ENDE
IBM VGA DISPLAY
ENTFERNT SICH
ENTF. 2
RUMPF 200
SENSOREN 60
KONTROLLE 65
LEBNSERH. 100
TREIBST. 160
TRIEBWERK 50
RUMP: 400
SENS: 150
KTRL: 150
LEBN: 300
BENZ: 160
TRIE: 480
WAFFEN:
K-KAN. 2
RAKETE 2
LASER 6
RUNNER: FEUERT RAKETEN UND TRIFFT MIT 40 PUNKTEN SCHADEN!
Published by Softgold,
Vertrieb: Deutschland: Rushware,
Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG
BUCK ROGERS and XXVc are trademarks used under license from the Dille Family Trust. ©1990 The Dille Family Trust. ©1990 Strategic Simulations, Inc., ©1990 TSR, Inc. All rights reserved. AD&D and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR Inc.
KOMPLETT
für PC und Amiga
IN DEUTSCH
SSI®
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®
BINGHAM

THE RETURN OF MEDUSA

Frohe Kunde für alle Strategiespieler: In "Rings of Medusa II" verlassen wir die Fantasy-Lande und nehmen den Kampf gegen das Böse in einer Welt der Zukunft wieder auf.



Auf eine schöne Karte müssen wir auch in Teil zwei von Rings of Medusa nicht verzichten (Amiga)



Komfortables Automapping damit die Helden nicht verlorengehen in den Bunkern der Bösewichter (Amiga)

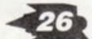


Das eiserne Vehikel verheißt nichts Gutes für unsere heldenmütigen Abenteurer (Amiga)

Vor gut einem Jahr überraschte uns das Softwarehaus Starbyte mit einem saftigen Fantasy-Knüller. "Rings of Medusa" war eine gelungene Mischung aus Strategie- und Handelsspiel, ganz in Deutsch und überaus komplex. Alle, die damals auf den Geschmack gekommen sind, können sich jetzt auf die Fortsetzung freuen. Haben wir im ersten Teil die Dämonenkönigin Medusa aus dem Königreich Morenor vertrieben, so heften wir uns jetzt in einer nachatomaren Welt an ihre Fersen. Die in die Anarchie abgerutschte Erde wird von marodierenden Unterweltbanden beherrscht. Wieder muß der Spieler zuerst ein kleines Heer um sich scharen und mit diesen Getreuen die Festungen der Bösewichter ausräuchern. Zudem wird in jeder Stadt ein Heerführer gefangen gehalten, der mit seinen besonderen Erfahrungen eine Bereicherung der eigenen Truppe darstellt. So könnt Ihr z.B. einen erfahrenen Techniker befreien, der herrenlose Roboter umprogrammiert und zu Kämpfern für die gute Sache macht. Andere Heerführer kennen sich mit nachatomarer Zauberei aus und heilen verwundete Mitstreiter. Die finstere Medusa hält die Herzallerliebste des Spielers in einem Bunker gefangen, der durch diverse Türen gesichert ist. Hauptaufgabe des Spielers ist es, die zu den Türen passenden Schlüssel zu finden. Diese sind an verschiedenen Orten des Landes versteckt, die mittels eines Peilgerätes von Euch aufgespürt werden müssen. Leider arbeiten diese Empfänger nur mit den passenden Schwingungsquarzen, die die Gangster wie ihre eigenen Augäpfel hüten. Wie im ersten Teil sind auch bei Rings of Medusa II einige unbekannte Inseln auf den Ozeanen versteckt, die der Spieler entdecken muß und die in den meisten Fällen von blutrünstigen Piraten bewacht werden. Um Euch die nötige Ausrüstung zu beschaffen, könnt Ihr Handel treiben, an der Bank mit Aktien spekulieren, im Spielcasino Euer Glück versuchen oder Räuberbanden das gestohlene Bargeld abjagen. Mit den nötigen Finanzmitteln könnt Ihr Euch dann eine leistungsfähige Truppe zusammenstellen.

Rings of Medusa II wird zuerst für den Amiga erscheinen, Umsetzungen für die anderen Computer sind in Vorbereitung.

vw



VON DER WILDEN VERGANGENHEIT BIS IN DIE ATOMARE ZUKUNFT...

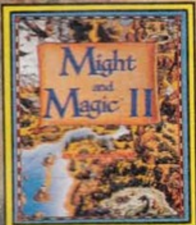
ENTDECKEN SIE NEUE WELTEN MIT U.S.GOLD

"Spielerische Feinheiten lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy - Genuß werden!" Michael Hengst - Power Play *MS/PC - Dos Kompatible (CGA, EGA & Tandy 16) (Benötigt Mindestens 640K Ram)*



ASMC64/128 Diskette, MS/PC - Dos Kompatible (CGA, EGA & Tandy)

"Die Rollenspielklassiker - Dutzende Dungeon - Level mit phantastischer Atmosphäre!" Eva Hoogh



C64/128 Diskette, Amiga, MS/PC - Dos Kompatible (CGA, EGA & Tandy)

"Ein saftiges Fantasy - Rollenspiel um Mieslinge: Monster, Macht und Magie!" Michael Hengst, Happy Computer



Amiga, MS/PC - Dos Kompatible (CGA, EGA)

"Die witzigen Zufallselmente, die cartoonähnliche Grafik und die schönen Soundaffekte verlocken zu immer noch ner Runde." Anatol Locker, Power Play Sonderheft



C64/128 Diskette, MS/PC - Dos Kompatible (CGA, EGA & Tandy)

"Strategie für Rollenspieler - der perfekte Einstieg!" Eva Hoogh, ASM

Die Screenshots dienen nur als Illustration des Spiels und entsprechen nicht unbedingt der Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX
Tel.: 021 625 3366. (London)



TUNNELS & TROLLS
ROLE-PLAYING GAME
Crusaders of Khazan

NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE



CHART



COMPUTER SPIELE

(Großbritannien)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Out Run	Kixx
2.	Guardian Angel	Code Masters
3.	Target Renegade	Hit Squad
4.	Jaws	Alternative
5.	Quattro Adventure	Code Masters
6.	Quattro Super Hits	Code Masters
7.	Quattro Combat	Code Masters
8.	Run the Gauntlet	Hit Squad
9.	Track Suit Manager	Hi-Tec
10.	Rastan	Hit Squad

(USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Railroad Tycoon	Microprose
3.	King's Quest V	Sierra
4.	Links	Access
5.	Ultima VI	Origin
6.	Covert Action	Microprose
7.	Buck Rogers	SSI
8.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9.	Silent Service II	Microprose
10.	Quest for Glory II	Sierra

VIDEO SPIELE

(Japan)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
2.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
3.	Rockman III	Nintendo	Capcom
4.	SD Gundam	Game Boy	Bandai
5.	Super Monaco GP	Game Gear	Sega
6.	Downtown	Nintendo	Technos
7.	Doraemon	Nintendo	Epoc
8.	Columns	Game Gear	Sega
9.	Super Monaco GP	Mega Drive	Sega
10.	Tetris	Game Boy	Nintendo

(USA)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Action Football	Nintendo	Tecmo
3.	Teenage Turtles	Nintendo	Konami
4.	Tetris	Game Boy	Nintendo
5.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
6.	Tetris	Nintendo	Nintendo
7.	Final Fantasy	Nintendo	Square
8.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
10.	Crystalis	Nintendo	SNK

SPIELAUTOMATEN

(Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	Super Monaco Grand Prix	Sega
3.	Beastbusters	SNK
4.	Raiden	Tecmo
5.	Tetris	Sega

(USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Pit Fighter	Atari Games
3.	Race Drivin'	Atari Games
4.	Smash TV	Williams
5.	Final Fight	Capcom

(Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Race Drivin'	Atari Games
2.	Carrier Airwing	Capcom
3.	Super Pang	Mitchell
4.	G-Loc	Sega
5.	Gal's Panic	Irem

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(3)	Populous
3.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
4.	(8)	Kick Off II
5.	(5)	Sim City
6.	(15)	Wings
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(6)	Turrican
9.	(11)	Their finest Hour
10.	(—)	Ultima VI
11.	(—)	Klax
12.	(4)	Dungeon Master
13.	(—)	Wing Commander
14.	(10)	Rainbow Islands
15.	(17)	Cadaver
16.	(—)	Railroad
17.	(19)	Microprose Soccer
18.	(—)	Powermonger
19.	(16)	Champions of Krynn
20.	(—)	Oil Imperium

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Amiga 500, der uns freundlicherweise vom SDR-3-Hörfunk zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: ein Amiga 500

Die Gewinner von Ausgabe 1

Das Mega Drive hat gewonnen: Michael Janku aus Litschau. Je ein Spiel geht an: Ingolf Jung aus Spiesheim; Marc Polman aus NL-Klimmen; Andreas Rottwinkel aus Ostbeuren; Mark Schweppe aus Westerstede; Alexander Wuermeling aus Soest.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	39. Monat
Electronic Arts	20. Monat
Lucasfilm Games	15. Monat
Anco	5. Monat
Maxis	14. Monat
Cinemaware	2. Monat
Lucasfilm Games	28. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
Lucasfilm Games	12. Monat
Origin	5. Monat
Domark	4. Monat
FTL	28. Monat
Origin	1. Monat
Ocean	9. Monat
Imageworks	2. Monat
Tycoon	1. Monat
Microprose	24. Monat
Electronic Arts	1. Monat
SSI	6. Monat
Reline	12. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Pirates
2. Kick Off II
3. Wings
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

Atari ST
1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Populous
4. Sim City
5. Turrican

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Turrican
4. Microprose Soccer
5. Sim City

MS-DOS
1. Ultima VI
2. Populous
3. Wing Commander
4. Indiana Jones Adv.
5. Pirates

PC-Engine
1. Aero Blasters
2. Afterburner
3. Devil Crush
4. Son Son II
5. Legendary Axe II

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Strider
4. Phantasy Star II
5. Herzog II

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Ultima IV
4. Psycho Fox
5. Golvellius

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario II
3. Life Force
4. Faxanadu
5. Teenage Turtles



HÖRER HITS

1. Tetris – Mirrorsoft
2. Leisure Suit Larry III – Sierra
3. Kick Off II – Anco
4. Populous – Electronic Arts
5. Block-Out – Rainbow Arts
6. Player Manager – Anco
7. Sim City – Maxis
8. Loom – Lucasfilm Games
9. Wings – Cinemaware
10. Bubble Bobble – Firebird

Einsame INSEL

Sim City
Indiana Jones (Adventure)
Ghosts'n Goblins
F16 Falcon
Signum II



Daniel Abbou, Autor der Computerspieletips bei SDR 3, spielt auch privat sehr gerne



AN DEN SÜDÖSTLICHEN RAND MÜNCHENS GESCHMIEGT LIEGT DER IDYLLISCHE VORORT HAAR, WELCHER DIE HEIMSTÄTTE DES VERLAGES MARKT & TECHNIK IST...



SKANDAL !!! ENTHÜLLUNG!!! SENSATION!!!
DIE POWERPLAY PAPIERE



PASSEND ZUM EINJÄHRIGEN JUBILÄUM DER FACHZEITSCHRIFT „POWER PLAY" GELANGTEN SENSATIONELLE DOKUMENTE AN DIE ÖFFENTLICHKEIT. DIESE PAPIERE UND BILDER BELEGEN, WIE DER STRENG GEHEIME ARBEITSABLAUF IN DIESER REDAKTION WIRKLICH AUSSIEHT. WIR BEKENNEN UNS ZU DIESEN ENTHÜLLUNGEN UND WOLLEN SIE EUCH DESHALB NICHT VORENTHALTEN.



Markt&Technik
HINTER DIESEN MAUERN WERKELN DIE TAPFEREN MITSTREITER DES POWER-PLAY-TEAMS MONAT FÜR MONAT AN EINER NEUEN AUSGABE DIESES MAGAZINS.



DER TYPISCHE ALLTAG BEGINNT HIER-KAUM IST DIE SONNE AUFGANGEN - UM SIEBEN UHR MORGENS! SCHON BALD BRODELN DIE REDAKTIONSRÄUME VOR HEKTIK UND DYNAMIK.



8 UHR... 9 UHR..
10 UHR!



MORGEN
GRRR!
WOSDERGAFFEE
NA ENDLICH!!



HIERMIT ERKLÄRE ICH DAS MEETING ZOM THEMA „REORGANISATION DES BILDARCHIVS" FÜR ERÖFFNET.



KONFERENZEN ÜBER WICHTIGE, AKTUELLE EREIGNISSE GEHÖREN ZUM REDAKTIONSALLTAG. AUFMERKSAM UND VOLLER EIFER ENGAGIEREN SICH DIE MITARBEITER BEI JEDER DISKUSSION.
IRGENDWELCHE FRAGEN?



NUR NICHT HETZEN... EILE MIT WEILE
EINEN WESENTLICHEN ANTEIL AN DER ARBEITSZEIT DER REDAKTEURE HAT DAS SCHREIBEN DER ARTIKEL...


WENN DER ARTIKEL IN FÜNF MINUTEN NICHT FERTIG IST, RATIONIEREN WIR DEINE GAME BOY-BATTERIEN!
ICH WOLLTE JA, ABER...


RATTER RATTER
TIPP!
TIPPTIPP! TIPP! TIPP!
TIPPETIPP! TIPP!
TIPP! TIPP! TIPP!
TIPP!


EINMAL IM MONAT WERDEN DIE WERTUNGEN FÜR ALLE TESTS EINER AUSGABE IN EINER GROSSEN KONFERENZ BESCHLOSSEN.


AUCH WENN ES DABEI MAL ZU KLEINEN MEINUNGSVERSCHIEDENHEITEN KOMMT...


DROSSEL!
... AM ENDE SIND ALLE WERTUNGEN FRIEDLICH UND BASISDEMOKRATISCH AUSDISKUTIERT!


GRÜBEL, GRÜBEL... FEHLT MIR DA EIN SCHLÜSSEL? ODER DOCH LIEBER MIT EINEM ZAUBERSPRUCH....
EIN NEUES ROLLENSPIEL IST FÜR MICHAEL HENGST IMMER EIN WÜRDIGER ANLASS, KONZENTRIERT AM BILDSCHIRM ZU VERHARREN - UNBERÜHRT VON DEN NICHTIGKEITEN, DIE SICH UM IHN HERUM ABSPIELEN.


DANKE, DASS DU MIR DEINEN WAGEN GELIEHEN HAST. TUT MIR ECHT LEID, DASS ICH DAMIT EINEN TIEFLADER GERAMMT HABE... NAJA, DEN HÄTTEST DU OHNEHIN NICHT MEHR DURCH DEN TÜV GEKRIEGT...
SO, SO... HMM... INTERESSANT... HMM-HMM...

Lucasfilm Games über die Kunst des Computerspiels

IN DIESER SPIELZEUG FABRIK GEHT ES DRUNTER UND DRÜBER

Haben Sie genug vom ewig gleichen Arbeitstag? Dann bewerben Sie sich doch mal zur Nacht-Schicht bei Industrial Might and Logic. Und übernehmen Sie das Kommando über die verrückteste Spielzeug-Maschine, die Sie sich vorstellen können.

Hier bauen Sie sich einen eigenen R2D2.™

Oder Luke Skywalker, Indiana Jones ™ oder gar Zak McKracken ™: Junior-Puppen ihrer Lieblings-Stars von Lucasfilm. Aber passen Sie auf, daß Sie nichts falsch machen. Sonst könnte man Ihnen den übertariflichen Bonus wieder streichen.

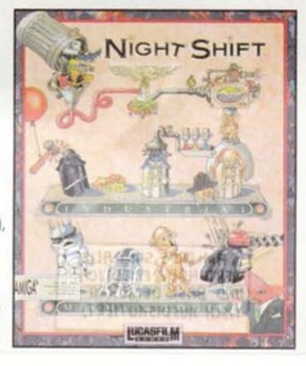
Für jede Acht-Stunden-Schicht brauchen Sie nur ein paar Minuten. Aber je besser Sie werden, desto komplizierter wird's. Ungeziefer, Rechtsanwälte und nicht zuletzt die Maschine selbst werden Sie ganz schön in Atem halten.

- *Recycling ist Trumpf: Aus Abfall wird Spielzeug, wenn Sie einen klaren Kopf behalten.*
- *Ein falscher Dreh an der Farbtube und R2D2 wird rot vor Scham oder ungesund grün.*
- *Ein Klecks Kleber, ein Hammerschlag - das Spielzeug ist fertig!*
- *Die automatische Qualitäts-Kontrolle werden Sie sicher nicht brauchen, denn Sie machen ja keine Fehler, oder?*
- *Einpacken, Verschicken, Geld verdienen - nichts einfacher als das.*

LUCASFILM™ GAMES

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Night Shift gibt es bei Ihrem Software-Händler für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C 64.
Im Vertrieb von Rushware (Deutschland), Karasoft (Österreich), Thali AG (Schweiz).




DU MICHAEL... ICH HABE LEIDER DEINE TEXT-DISKETTE MIT ALLEN ARTIKELN FÜR DIE NÄCHSTE AUSGABE FORMATIERT...
HMM? ÄH... JA JA... SCHÖN, SCHÖN, ...GRÜBEL, GRÜBEL...


FEUER!
BRUMM, BRUMM! RUHE DA HINTEN, MAN KANN SICH JA NICHT KONZENTRIEREN!


EIN WASSERROHRBRUCH!!
HMM, HMM... EINE SCHATZKISTE, PRIMA!


ULLI PETERS WACHT ALS PRODUCER ÜBER DEN REIBUNGSLOSEN ABLAUF DER TERMINE. DANK DER ORDNUNGSLIEBE UND DISZIPLIN ALLER MITARBEITER BEREITET DIESE AUFGABE KEINE NENNENSWERTEN SORGEN...
HIERGEBLIEBEN! SEIT EINER WOCHE IST DEIN SCHWERPUNKT-ARTIKEL FÄLLIG!
WELCHER SCHWERPUNKT?


ACH, WIR HABEN IN DIESER AUSGABE EINEN SCHWERPUNKT?
GAB'S DA VOR EINEM VIERTELJAHR NICHT MAL EIN MEETING?


HE, DIE BILDSCHIRMFOTOS SIND IRGENDWIE NICHTS GEWORDEN. NAJA, SIND JA NICHT EILIG.
ACH WO, BILDABGABE WAR VOR ZWEI WOCHEN. DA KOMMT'S AUF DIE PAAR TAGE AUCH NICHT MEHR AN!


ICH HAB GEHÖRT, DER EVT* WIRD GESCHOBEN, DIE DRUCKEREI STREIKT UND DER VORSTAND TRITT GESCHLOSSEN ZURÜCK...
*(EVT = ERSTVERÖFFENTLICHUNGSTAG)
QUATSCH, MASSLOSE ÜBERTREIBUNG. DER EVT WIRD NATÜRLICH GEHALTEN...


DIE BILDER UNSERES „STARKILLER"-COMIKS ENTSTEHEN AM ZEICHENTISCH VON ROLF -MENSCH, BIN ICH HEUTE GUT - BOYKE.


TRANTOR SEIN NICHT GUT GETROFFEN... HABEN NICHT SOLCH GROSSES BAUCH!!
?


UND IHRE TUSCHEVERDICHTUNGSTECHNIK WAR AUCH SCHON MAL FEINGEPINSELTER, MEIN LIEBER BOYKE!
GRUMMEL, BRUMMEL... KEINE AHNUNG... MURMEL, GRR!













AUS ALLEN TEILEN DES UNIVERSUMS STRÖMEN DIE POWER PLAY-LESER ZUSAMMEN UM FÜR DAS TÄGLICHE ERSCHEINEN DIESES MAGAZINS ZU DEMONSTRIEREN.

HENGST INS DUNGEON

TRANTOR OHNE BAUCH!

MEHR SPECTRUM-GAMES!



DIE SONNE GEHT UNTER... NUR VEREINZELT KLACKEN NOCH DIE MIKROSCHALTER DER JOYSTICKS IM ZWIELICHT. LANGSAM SENKEN SICH DIE KÖPFE DER ERMÜDETEN REDAKTEURE AUF DIE TASTATUREN. SO GEHT EIN WEITERER, GANZ NORMALER ARBEITSTAG ZU



MIG 29 Fulcrum

Computerpiloten mußten sich bisher meist mit Kriegsgeräten der Nato begnügen, wenn sie den Luftraum im Monitor unsicher machen wollten. Dank Domarks "MIG 29" können wir jetzt hautnah die Sorgen und Nöte eines sowjetischen Kampfpiloten nachempfinden. Eine Erfahrung, die man sich nicht entgehen lassen sollte, denn die MIG 29 ist ein ganz erstaunlicher Vogel. Besonders in Sachen Manövrierbarkeit und Steigleistung sucht sie ihresgleichen. Bevor Ihr jedoch den russischen Luftraum unsicher macht, solltet Ihr in einem Trainingsszenario Eure Luftkampffähigkeiten steigern. Seid Ihr ausreichend vorbereitet, dürft Ihr in fünf Szenarios, die jeweils drei Einzelaufträge einschließen, Euren Mann/Frau stehen. Ihr geht in der Arktis auf die Suche nach einem verschollenen U-Boot, liefert Euch heiße Luftkämpfe mit chinesischen Maschinen, bekämpft Terroristen, jagt Ölplattformen in die Luft und zerstört ein Atomkraftwerk. Spätere Szenarios sind Euch allerdings erst zugänglich, wenn Eure Einordnung als Pilot einen bestimmten Rang erreicht hat.

Besonders auffällig ist die eigentümliche Instrumentierung: Russische Piloten arbeiten mit einem anderen künstlichen Horizont und müssen sich mit einem kleineren HUD begnügen. Dieses Manko wird aber durch die enorme Wendigkeit der Maschine (besonders im Luftkampf) mehr als wettgemacht. Sonst ist im Cockpit alles vorhanden, was einen aufstrebenden Piloten in der Sowjetarmee glücklich macht. Ausgerüstet ist Euer Maschinchen mit der besten Waffentechnologie, die die marode am Boden liegende kommunistische Rüstungsindustrie hergibt: einer 23-mm-Kanone, Luft-Luft-Raketen mit Infrarot-Suchkopf und AA-7-Luft-Boden-Raketen. Um Euch die Orientierung zu erleichtern, stehen die unterschiedlichsten Perspektiven zur Verfügung, inklusive Missile-View und Sicht aus dem Tower. *vw*



Unsere MIG von außen betrachtet (MS-DOS/VGA)



MIG 29 ist genau das Richtige für Hobbypiloten, die es mit der Detailtreue und dem Realismus nicht ganz so genau nehmen: MIG-29 spielt sich wie das russische Pendant zum "Interceptor". Der sowjetische Kampfjet läßt sich wunderbar leicht steuern, die 3-D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind sechs verschiedene Missionen nicht gerade üppig, aber dank ausgefuchster Gegner hat der Simulationsneuling daran eine ganze Weile zu knabbern. Leider hapert es bei der Realitätsnähe der MIG 29 etwas. Es mag ja sein, daß die MIG nicht dem technischen Standard eines westlichen Kampfjets entspricht, aber daß dieser Vogel z.B. mit angezogenen Radbremsen von der Startbahn abhebt, halte ich für ausgeschlossen. Wer Wert auf Realitätsnähe und Missionsvielfalt legt, ist beim "F-16 Falcon" deutlich besser aufgehoben.

Gut!

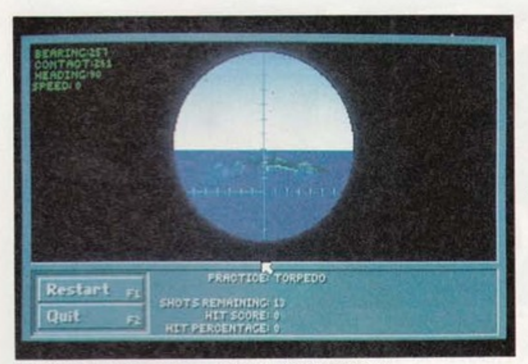
Simulationsveteranen, die durch die harte Schule der "F-16 Falcon" gegangen sind, werden MIG 29 Fulcrum zum Frühstück verspeisen. Die sechs Missionen bieten dem ambitionierten Piloten auf Dauer zu wenig Herausforderungen. Dagegen ist der russische Vogel für Einsteiger und Gelegenheitspiloten genau das Richtige. Die Steuerung mit Tastatur, Joystick oder Maus ist unkompliziert, der Schwierigkeitsgrad angenehm moderat, die Missionen übersichtlich und die Grafik schnell genug, um das rechte Fluggefühl aufkommen zu lassen. Zum positiven Gesamteindruck trägt auch das farbig bebilderte Handbuch bei, das dem Spiel beiliegt. Wer eine nicht zu anspruchsvolle Simulation sucht und dabei trotzdem nicht auf spielerische Feinheiten verzichten möchte, ist in der MIG 29 gut aufgehoben.



Genre: Simulation
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	64%	AMIGA	64%
Grafik: 58%	Sound: 39%	Grafik: 63%	Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		C 64	
in Vorbereitung		nicht geplant	

◀ **Russischer Winter und spartanische Instrumente: das Cockpit der MIG 29 (Amiga)**



Ein Feind im Visier unseres U-Bootes (MS-DOS/VGA)

Nichts Neues am digitalen Himmel (MS-DOS/VGA)

HALBE FAHRT VORAUS

Das Boot

Wer von uns erinnert sich nicht an das abendfüllende Unterwasserdrama "Das Boot" im deutschen Fernsehen. Millionen gingen zusammen mit Jürgen Prochnow und Herbert Grönemeyer auf Tauchstation. Die amerikanische Firma Three-Sixty hat das nasse Epos für Computer umgesetzt. Aus drei U-Boottypen dürft Ihr Euren Traumkahn aussuchen. Verschiedene Einsatzgebiete ab dem Kriegsjahr 1941, drei Schwierigkeitsgrade und unterschiedliche Torpedotypen stehen ebenfalls zur Wahl. Wer will, darf vor dem Auslaufen den gewissenhaften Einsatz von Torpedo, Bordkanone und Fliegerabwehr in Ruhe trainieren. Im U-Boot wird zwischen den einzelnen Stationen (Brücke, Maschinenraum und Torpedostation) bei Bedarf umgeschaltet. Neben der Außenansicht (U-Boot und Feinde in ausgefüllter 3-D-Grafik) könnt Ihr das Szenario noch aus dem Blickwinkel der Bordkanonen und durchs Periskop betrachten. Eine spezielle Unterwasseransicht des Bootes hilft Euch beim Ausweichen vor Wasserbomben. *mh*

Geht so



Leise piept einem beim Start die Adaption der Filmmusik entgegen. Erinnerungen an den packenden U-Bootstreifen werden wach und lassen die Vorfreude auf ein tolles Simulationsvergnügen steigen. Die anfänglich hohe Erwartung scheint durch die Vielzahl der angebotenen Spieloptionen durchaus erfüllt zu werden. Wenn man sich aber erstmal auf hoher See befindet, macht sich schnell Ernüchterung breit. Lieblose und detailarme 3-D-Grafik sowie umständliche Bedienung sorgen nicht gerade für optimales Unterwasser-Feeling. Das Boot bietet auf Dauer nicht mehr als mittelprächtige Unterhaltung.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 55%	AMIGA
Grafik: 51% Sound: 29%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

DIGITALER BARON

Aces of the...

Nach diversen Simulationen über moderne Kampfjets, Panzer und Helikopter haben die Programmierer ihre Vorliebe für alte Doppeldecker entdeckt. "Aces of the Great War" spielt zur Zeit des ersten Weltkrieges. Ihr dürft hier auf Wunsch an Bord eines englischen, französischen oder deutschen Flugzeuges an den Luftkämpfen teilnehmen. Neben acht verschiedenen Flugzeugen lassen sich der Schwierigkeitsgrad anwählen und die Witterungsverhältnisse einstellen. Auf Knopfdruck kann das Fluggeschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Wer möchte, kann via "Filmrecorder" die heißesten Gefechte aufnehmen, um sie später noch einmal zu betrachten. Wer es leid ist, am 3-D-Himmel nur gegen Computerpiloten anzutreten, kann sich mit einem Kumpel messen. Beide fliegen allerdings am gleichen Computer, der Bildschirm wird geteilt. Neben der "normalen" Fliegerei könnt Ihr auch strategisch in den Weltkrieg eingreifen. Hier müßt Ihr kleine Fliegerbildchen über eine Landkarte schieben. *mh*

Geht so



Auf den ersten Blick macht Aces of the Great War dank toller Digibilder von Doppeldeckern und Piloten und einer Vielfalt von Einstelloptionen Appetit aufs Spiel. Leider kommt auf Dauer keine rechte Freude auf. Langsame 3-D-Grafik (selbst auf einem flotten AT) verhindern ein anständiges Fluggefühl. Dadurch, daß auf normale Instrumentierung der Flugzeuge verzichtet wurde und wichtige Anzeigen nur auf Knopfdruck erscheinen, verhaspelt sich der Pilot recht oft im Tastengewimmel. Auch der umfangreiche Strategieteil rettet Aces of the Great War nicht über das gehobene Simulationsmittelmaß hinweg.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 54%	AMIGA
Grafik: 51% Sound: 29%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

FLURSCHADEN-VEHIKEL

Battle Command

Irgendwann im 21. Jahrhundert geraten zwei nicht näher bezeichnete Länder, der "Nordstaat" und der "Südstaat", in einen kriegerischen Konflikt. Eine wichtige Waffe der Nordstaatler für brenzlige Situationen ist der Mauler-Panzer. Er kann mit vier verschiedenen Waffensystemen bestückt werden, wird dann von einem Transporthubschrauber hinter den feindlichen Linien abgesetzt und muß hier allein ein bestimmtes Ziel angreifen (und heil zurückkommen). In insgesamt 16 Missionen, die in verschiedenen Gebieten stattfinden, steuert Ihr den Mauler-Panzer. Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge ist unterschiedlich, aber Ihr könnt selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge Ihr sie bestreitet. Zwischen den Missionen darf außerdem der Spielstand gespeichert werden. Einige Waffen für Euren Panzer sind nur bei bestimmten Aufträgen einsetzbar.

Das Spielfeld seht Ihr in 3D auf Euch zukommen; Detailreichtum und damit auch die Schnelligkeit können in vier Stufen eingestellt werden. Zwischendurch sind ein Blick auf die Karte und die Außenansicht sinnvoll. Die meiste Zeit werdet Ihr aber den Radar im Cockpit studieren. Hier sieht man nicht nur genau, welches Gelände befahrbar ist und wo unpassierbare Gebirgszüge beginnen. Gegnerische Panzer und Gebäude werden ebenso angezeigt wie deren Geschosse, was wichtig für Ausweichmanöver ist.

Ihr rumpelt zu Eurem Ziel, zerstört je nach Mission eine Fabrik oder holt einen Verbündeten ab und müßt dann den Treffpunkt erreichen, an dem der Transporthubschrauber Euch wieder abholt. Dann geht's heim in die gute Stube, der Einsatz wird mit Punkten bewertet. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 71%**
in Vorbereitung	Grafik: 72% Sound: 42%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 71%	**C 64**
Grafik: 72% Sound: 42%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

Geht so

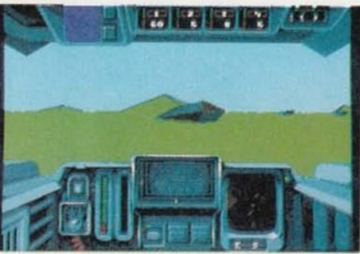
Wer bei komplizierten Panzersimulationen wie "M1 Tank Platoon" schon angesichts des 200-Seiten-Handbuchs stöhnt, ist bei Battle Command ganz gut aufgehoben. Trotz einiger Simulationszutaten ist Realtimes langerwartetes Jüngstes ein 3-D-Actionspiel geworden, das an den klassischen Spielautomaten "Battle Zone" erinnert. Doch neben gezieltem Ballern ist auch Taktik gefragt: Man sucht Schleichwege, um sich am günstigsten an sein Ziel anzupirschen, läßt gegnerische Schüsse an Baum oder Fels verpuffen, indem man durch einen Wald oder eine Schlucht tuckert und manövriert mit blitzschnellen Wendemanövern die Verfolger aus. Die Abwechslung hält sich von Mission zu Mission in Grenzen, aber die schnelle Grafik und die gute Steuerung gleichen das in etwa wieder aus. Leichten Bedenken bei der Langzeitmotivation zum Trotz ist Battle Command ein ganz unterhaltsames Programm, das geschickt zwei populäre Spielgenres miteinander verknubbelt.

Gut!

Mit "Battle Command" gingen die Entwickler von Realtime wieder einmal auf Nummer Sicher; seit ihrem 16K-Spectrum-Erstling "3D Tank Attack" wagten sie es nicht, das von ihnen souverän beherrschte Genre kriegerischer 3-D-Spiele zu verlassen. Ihr aktuelles Programm ist ein profesionell gemachtes Panzerspiel, das den Actionfan in Grafik, Geschwindigkeit und Bedienungsfreundlichkeit durchaus zufriedenstellen kann. Die einzelnen Missionen bieten Überraschung in wohldosierten Portionen, das stetige Auftauchen neuer Gebäude und Fahrzeuge motiviert zu einem verlängerten Wochenende im eigentlich nicht besonders gemütlichen Stahlkoloß.



Vorbereitungen zu einer der insgesamt 16 Missionen (ST)


Rechts unten gibt der Radarschirm Aufschluß über die Flugbahn der gegnerischen Geschosse (ST)


◀ Der Panzer mit dem schönen Namen "Mauler" in der Außenansicht (Amiga)

VOM ESEL ZUM GENERAL

Command H.Q.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Erinnert Ihr Euch noch an Dan Bunten? Dieser Bursche bescherte der Spielewelt das unvergessene (und noch heute gern gespielte) "M.U.L.E.". Seit diesem Kultprogramm, das nun immerhin fast sechs Jahre zurückliegt, war von dieser Programmierperle nichts mehr zu hören. Jetzt meldet sich der Erfinder der "Stahlmaulesel" mit seinem neuen Programm "Command H.Q." zurück.

Command H.Q. ist ein reinrassiges Strategiespiel, das Euch in die Rolle eines Armeeoberbefehlshabers versetzt. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Szenarien, an denen Ihr Euer taktisches Geschick an einem von sechs verschieden starken Computergegnern erproben könnt. Wer will, kann sich via Direktkabel oder Modemleitung mit einem Kumpel prügeln.

Von den fünf Spielhintergründen sind zwei historische Szenarien, (der erste und der zweite Weltkrieg, alle Länder der Erde sind schon verteilt) sowie drei futuristische Konstellationen, in denen es noch keine Kämpfe gegeben hat. Hier dürft Ihr dann z.B. per Entwicklungshilfe versuchen, das eine oder andere neutrale Land auf Eure Seite zu ziehen. Gespielt wird auf einer Originalweltkarte, wie wir sie aus dem Atlas kennen. Verteilt auf der Karte sind Städte, Ölfelder und die entsprechenden Geländetypen (Wüste, Dschungel, Berge etc.). Am unteren Bildrand befindet sich eine kleine Leiste mit einigen Extrafenstern, die Euch z.B. darüber informieren, ob sich gerade etwas Besonderes ereignet, wieviel Öl Euch noch zur Verfügung steht und wie die Machtverteilung aussieht.

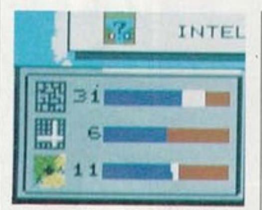
Je nachdem, zu welcher Zeit Euer gewähltes Szenario spielt, stehen Euch unterschiedliche Truppen zur Verfügung. So gibt's im ersten Weltkrieg nur Infanteristen, Schiffe und einige U-Boote. In einem modernen Krieg dürft Ihr zusätzlich Einheiten vom Panzer, über die Atombombe bis zum Killersatelliten einsetzen. Jede Truppenart wird durch ein besonderes Icon dargestellt. Auf diesem Bildchen befindet sich eine Anzeige über den derzeitigen Zustand der Truppe. So nimmt dieser Balken bei Kämpfen ab, ist der Strich komplett verschwunden, ist die Einheit futsch. Angeschlagene Truppen dürfen in eigenen Städten und Basen repariert werden.



Ein Krisengebiet in der Vergrößerung: die Hansestadt Hamburg (MS-DOS/VGA)


Die Welt im digitalen Kriegszustand (MS-DOS/VGA)


Panzer sind heute im Sonderangebot (MS-DOS/VGA)



Wem gehört was? Eine Tabelle gibt Auskunft (MS-DOS/VGA).

Zusätzliche Truppen könnt Ihr für Geld kaufen und auf Eure Ländereien verteilen. Geld gibt's durch die Anzahl der Städte und Ölfelder, die Ihr besitzt. Mehr Städte bedeuten mehr Einkommen und damit mehr Truppen. Um nun Euer Machtgebiet auszudehnen, müßt Ihr mit Euren Truppen, die sich via Maus oder Tastatur steuern lassen, die Städte des Feindes überfallen und erobern. Gewonnen hat allerdings nicht derjenige, der die meisten Städte hat, sondern der, der alle Hauptstädte des Feindes erbeutet.

Command H.Q. benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte, eine CGA-, EGA- oder VGA-Karte und unterstützt AdLib und Rolandsoundkarten. Eine Maus zur Steuerung der Icons und der Menüs wird dringend empfohlen. Eine Amiga- oder Atari-ST-Fassung sind zur Zeit allerdings nicht geplant.

mh

Super!



Er ist wieder zurück, und genialer als je zuvor. M.U.L.E.-Schöpfer Dan Bunten schuf meiner Meinung nach mit "Command H.Q." einen weiteren Meilenstein in der Softwaregeschichte. Außer "Popoulous" habe ich kein Spiel gesehen, das strategisches Spielen so fantastisch aufbereitet hat wie Command H.Q. In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Finessen, daß es eine wahre Pracht ist. So ist von der simplen Frontalattacke über kleinere lokale Auseinandersetzungen bis zur komplexen Luftlandeoperation und globalen Konflikten alles vorhanden, was dem heimischen Strategen zum Glück fehlt. Zusätzlich sorgt der eingebaute Wirtschaftsmodus (Entwicklunghilfe, Ölfelder) für einen höllischen Suchteffekt. Man merkt deutlich, daß sich Bunten ausgiebig Zeit gelassen hat, um am spielerischen Design zu fummeln. So ist die Bedienung via Maus vorbildhaft einfach und schnell gelernt. Dank verschiedener und gut abgestimmter Schwierigkeitsgrade, reizvollen vorgefertigten Aufgaben und einem per Zufall generierten Endzeitszenario findet der Strategieneuling genauso eine Herausforderung wie der Vollbluttaktiker. Trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung kann ich Command H.Q. jedem ans Herz legen, der die nächsten Wochen nichts zu tun hat — mich hält es heute noch regelmäßig von der Arbeit fern (sehr zum Leidwesen meines Chefs). Eins soll aber nicht verheimlicht werden. Dan Bunten ist seiner Tradition treu geblieben und hat lieber Wert auf eine tadellose Spielbarkeit gelegt, als auf technische Finessen. So präsentiert sich Command H.Q. grafisch recht mager und farbarm — eine Weltkarte, ein paar Icons, einige Menüs und einige kleine Fenster, das war's schon.



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Micro Play, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 87%
Grafik: 31% Sound: 19%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Die Einheiten warten auf Eure Befehle (Amiga)

GENERAL WINTER

White Death

Der Winter 1942 brachte die Entscheidung an der deutschen Ostfront. Nach der unglaublich verlustreichen Schlacht um Stalingrad war die Kraft der deutschen Wehrmacht gebrochen, der Rückzug begann. Ein Teil dieser Kämpfe fand um das kleine russische Dorf Velikiye Luki statt. An dem Knotenpunkt der Bahnlinie Vitebsk — Leningrad stand die Wehrmacht Teilen der dritten Roten Armee gegenüber. In dem Strategiespiel "White Death" übernehmt Ihr entweder das Oberkommando über die deutschen oder russischen Truppen. Auf einer großen, in Hexagon-Feldern unterteilten Übersichtskarte, plaziert Ihr Eure Einheiten, die alle durch verschiedene Icons dargestellt werden, organisiert Artillerieunterstützung und errichtet Verteidigungs- und Angriffslinien. Alle Einheiten besitzen unterschiedliche Mobilitätswerte, je nachdem ob es sich um motorisierte Truppen, Infanterie oder Skieinheiten handelt. Taktische Befehle werden mit der Maus über Menüs eingegeben, wobei Ihr die historisch genaue Schlacht nachstellen könnt. *vw*

Gut!

Das "White Death" zugrunde liegende Brettspiel vom "Game Designers Workshop" hat nicht umsonst zahlreiche Preise eingeheimst: Strategieprofis werden vorzüglich bedient. White Death bietet eine bis in die letzte Flußbiegung genaue Rekonstruktion der damaligen Verhältnisse. Es sei aber nicht verschwiegen, daß wohl nur eingeschworene Fans dieses Genres auf ihre Kosten kommen. Das staubtrockene Kriegsszenario ist sicher nicht jedermanns Sache und kann nachdenklichen Naturen gewaltig auf den Magen schlagen. Strategen erwartet ein hammerhartes Stück Kommandeursarbeit.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Internecine, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 63%
Grafik: 18% Sound: 2%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

MERETZKYS AMOURÖSES ABENTEUER

Spellcasting 101

Ernie Eaglebeak will ein berühmter Zauberer werden. Grund für diesen ausgefallenen Berufswunsch: Erstens ist's spektakulär, zweitens verhilft's zu Ruhm und Ehre und drittens — nun — drittens schleppen Zauberer immer die tollen Mädchen ab. Doch bis dahin ist für Ernie, dessen Rolle Sie im Adventure "Spellcasting 101 — Sorcerers get all the girls" übernehmen, ein weiter Weg. Zuerst muß er sich mit seinem Stiefvater, einem wahren Monstrum, über das Für und Wider einer universitären Laufbahn auseinandersetzen (Ernie: "Papa, ich würde gerne studieren." Stiefvater: "Nix da!"). Dann folgt eine haarsträubende Flucht aus dem Elternhaus, ein unangenehmes Treffen mit der Ex-Klassenlehrerin und die Suche nach passenden Klamotten. Sollte Ernie den Weg zum Zauber-Campus schaffen, fangen die Probleme erst an: Nächtliche Orgien, verwirrte Professoren und rollenspielsüchtige Kommilitonen machen es schwer, sich auf die Zauberbücher zu konzentrieren. Und dann sind da noch die Mädchen...

Ernies Abenteuer stammen von Steven Meretzky, der schon mit "Hitchhikers Guide" oder "Leather Godesses" die Freaks zur Raserei brachte. Im Gegensatz zu spartanischen Text-Adventure-Zeiten wurde sein neuestes Adventure dem heutigen technischen Standard angepaßt. Eine Übersichtskarte, Wort- und Objektlisten sowie Bilder, in die man mit der Maus klicken kann, machen das Spielen leichter. Das Programm unterstützt VGA-, EGA- und CGA-Grafikkarten, außerdem bekommen AdLib- und Roland-Besitzer zauberhaften Sound zu hören. Wie schon bei "Leather Godesses" darf der Spieler bestimmen, wie "hart" er das Spiel haben will. Drei Grade gibt's, von der cleanen Version bis zur Version, in der die Dinge beim Namen genannt werden. Keine Panik, die Grenzen des Anstands werden dabei immer noch gewahrt...

Wie wir in letzter Minute erfuhren, arbeitet Steven Meretzky bereits an einer Fortsetzung namens "Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance".

al

Super!



Eine ähnliche Anziehungskraft, wie sie Zauberer in diesem Adventure auf junge Damen haben, besitzen auch Steve Meretzkys Spiele unter Adventure-Fans. Ich bin sehr froh, daß der witzigste Programmierer aus alten Infocom-Tagen die Abenteuerflinte nicht ins Korn geworfen hat. Seine ausgeflippte Zauberer-Saga dürfte im Gegensatz zu den alten Infocom-Programmen nicht nur Adventure-Experten ansprechen. Dank der schönen Bilder und der Anklickoption ist das Programm auch für "Normalspieler" attraktiv. Sattelfestigkeit in der englischen Sprache ist allerdings unbedingt notwendig. Parser, Puzzles und Story zeugen von einem Meretzky in Hochform. So viele gute Gags in einem einzigen Spiel unterzubringen, ist fast schon Verschwendung — selbst die Anleitung ist eine hochkarätige Pointenschleuder. "Spellcasting 101" gehört zu den ganz wenigen Sahnehäubchentiteln auf dem Adventure-Kuchen und wird so schnell nicht von meiner Festplatte verschwinden.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Legend, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 79%		AMIGA
Grafik: 72 %	Sound: 60 %	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST		**C 64**
nicht geplant		nicht geplant



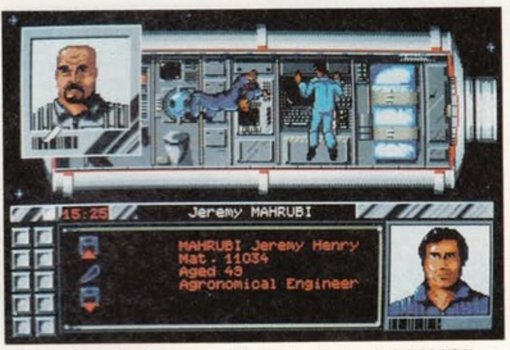
Ein Rollenspielhaufen beim Lieblingsthema: Mutierte Croissants greifen an. (MS-DOS/VGA)

Super!

Das Warten hat sich gelohnt. Als eingeschworener Meretzky-Fan (sein "Stationfall" war das Adventure, das mich am stärksten beeindruckt hat) bin ich froh, daß er der Spieleszene erhalten geblieben ist. Technisch ist Spellcasting 101 auf dem neuesten Stand, ohne sich im Schnickschnack zu verlieren. Noch besser ist meiner Meinung nach die Geschichte. Spätestens nach dem ersten Kontakt mit Gretchen Snowbunny liegt auch der hartnäckigste Miesepeter vor Lachen unterm Tisch — Meretzkys Humor ist einfach umwerfend. Nicht verschwiegen sei, daß das Programm für alle, die nicht fit im Englischen sind, eine harte Nuß sein wird. Doch sonst: Ein uneingeschränktes "Sofort besorgen und spielen"!



Gretchen Snowbunny will ins Bettchen... (MS-DOS/VGA)



Bei dem Dosen-Feeling kann man ja nur kopfstehen (MS-DOS/VGA)



Frodo wandelt mittelmäßig durch Mittelerde (MS-DOS/VGA)

SCHWEINE IM WELTALL

Murders in Space

Ein ausgeprägter Killerinstinkt macht nicht einmal vor der Schwerelosigkeit halt: Auf der Raumstation Pegasus werden Stück für Stück die Besatzungsmitglieder abgemurkst. Liegt's am dunklen Kaffee, der desolaten Stimmung oder der düsteren Vergangenheit der Crew? Das müssen Sie im Adventure "Murders in Space" herausfinden.

Im Spiel tickt langsam die Zeit ab, nach der die Besatzung ein reges Eigenleben führt: sie arbeitet, schläft und ißt. Die Station besteht lediglich aus neun Räumen und acht Besatzungsmitgliedern. Der Spieler steuert seine Figur mit Joystick, Maus oder Tastatur. Will man beispielsweise die schwerelose Erdrosselte untersuchen oder mit dem noch lebenden Captain reden, klickt man einfach mit einem Mauszeiger darauf. In diesem Fall erscheint entweder ein hübsches Bild (Loch im Kopf) oder ein Hinweis ("Ich war's nicht"). Zusätzlich zu den Denkaufgaben darf der Spieler kleine Geschicklichkeitstests bestehen. Anleitung und alle Texte sind übrigens in Deutsch — löblich, löblich... *al*

Geht so



Murders in Space ist trotz der ungewöhnlichen Aufmachung eine recht klassische Angelegenheit. Man sucht Indizien, durchleuchtet Vergangenheit und Alibis der Crew, bedient merkwürdige Armaturen und versucht, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Leider sind die Handlungsmöglichkeiten ziemlich eingeschränkt: Mehr als drei Fragen kann man dem Verdächtigen in einer Situation nicht stellen. Außerdem hätte man sich bei der Grafik etwas mehr Mühe geben können. Umwerfende Neuheiten bietet das Adventure zwar nicht, bringt aber für Einsteiger und Profis ein paar äußerst vergnügliche Stunden.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61%	AMIGA
Grafik: 57% Sound: 39%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

RINGELPIEZ

Lord of the Rings

Eines der größten Meisterwerke der Fantasy-Literatur diente dem renommierten Softwarehaus Interplay als Vorlage für seine neueste Rollenspielreihe: "Lord of the Rings". Wie schon im Buch, wird die Handlung der Spiele in drei Teile geteilt. Im nun erschienenen ersten Programm der Reihe steuert Ihr den Hobbit Frodo Beutlin durchs berühmte Auenland. Hier müßt Ihr nicht nur Gefährten auftreiben, die Euch später helfen, den Zauberring von Finsterling Sauron zu vernichten, sondern auch den einen oder anderen Auftrag erledigen. Grafisch hat sich Interplay mit Lord of the Rings komplett vom alten "Bard's Tale"-Schema gelöst. Landschaft, Häuser, Labyrinthe und alle Spielfiguren werden aus einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive gezeigt. Per Klick auf entsprechende Icons haut Ihr in Kämpfen zu, wird ein Zauberspruch ausgelöst oder können die Charaktere der eigenen Party genauer untersucht werden. Durch das Eintippen von englischen Wörtern könnt Ihr Euch mit allen auftauchenden Figuren unterhalten. *mh*

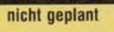
Geht so

Der Herr der Ringe war (und ist) eines meiner absoluten Lieblingsbücher (12mal gelesen). Interplay ist es zumindest teilweise gelungen, die tolle Atmosphäre des Buches einzufangen. Laufend trifft man auf alte Bekannte und untersucht Orte, die man aus dem Buch kennt. Nachtteil der Sache: Wenn jemand den Roman nicht kennt, verliert das Computerspiel viel von seinem Reiz. Außerdem läßt Lord of the Rings spielerisch etwas zu wünschen übrig. So geht ein großer Teil der Zeit fürs Herumlaufen im Auenland drauf. So dürften nur absolut eingefleischte Tolkien-Fans ihre Freude an diesem Programm haben.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 46%	AMIGA
Grafik: 49% Sound: 56%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



LADY IN BLACK

Elvira

Die schrille Gruselbraut "Elvira" verbreitete Angst und Schrecken bislang in grotesk-komischen Horrorstreifen, die zum Teil ihren Weg auch in deutsche Videotheken gefunden haben. Mit einigen Monaten Verspätung gibt die Dame in Schwarz jetzt ihr Computerspieldebüt.

Die Titelheldin mit dem phänomenalen Oberkörper hat Euch als Geisterjäger engagiert. Elvira erbte neulich ein lauschiges Schlößchen, in dem allerdings der Geist der toten Ururgroßmutter Emelda beschworen wird. Emeldas Gefolge, Geisterritter, Skelette und anderes Gruselgesindel, macht das Anwesen unsicher. Mit einem Messerchen und zwei Zaubertränken ausgestattet, geht Ihr auf Erkundungstour. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Eure Spielfigur hat bestimmte Werte in Kategorien wie Kraft und Schnelligkeit, die sich durch das Einsetzen von Gegenständen verbessern lassen. Außerdem kann Elvira neue Zaubertränke brauen, wenn man ihr die erforderlichen Zutaten anschleppt. Kleine Kostprobe aus dem Rezeptbuch: "Zerhacke eine große Made in kleine Stückchen...".

Fällt Euch ein interessanter Gegenstand ins Auge, könnt Ihr ihn untersuchen und vielleicht sogar mitnehmen. Durch das Anklicken von Verben, die in einer Menüleiste stehen, kann man außerdem Manipulationen wie Benutzen, Öffnen, Aufschließen etc. vornehmen. Ungewöhnliches geschieht beim Kampf mit einem Monster. Ihr müßt Geschicklichkeit beweisen und schleunigst nach links oder rechts klicken, um an der entsprechenden Seite den Angriff abzublocken.

Die getestete PC-Version benötigt eine EGA- oder VGA-Karte sowie eine Festplatte und 640 KByte RAM. Die Amiga-Version verlangt 1 MByte RAM und kann sowohl von Festplatte als auch von Diskette gespielt werden. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 bis 120 Mark

MS-DOS	42 %	AMIGA	42 %
Grafik: 76 %	Sound: 68 %	Grafik: 76 %	Sound: 68 %
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	
in Vorbereitung		nicht geplant	

Na ja...

Am Anfang des Spieles ist man noch von Elviras "herausragenden" Eigenschaften, dem Blut- & Busen-Szenario und den anständigen Grafiken beeindruckt. Aber wehe, Ihr betätigt Euch etwas länger als Geisterjäger. Denn was hier auf der Verpackung so vollmundig als Rollenspiel tituliert wird, entpuppt sich nach kurzer Zeit als müdes Action-Adventure. So hat unser Held zwar einzelne Charakterwerte, doch leider werden diese nicht durch Beförderungen dauerhaft angehoben. Unter aller Kanone ist auch das eigenwillige Geschicklichkeits-Kampfsystem. Daß dann bei einem eingesteckten Treffer nicht nur Lebensenergie abgezogen wird, sondern zusätzlich Charakterwerte wie z. B. Stärke und Gewandtheit absinken, halte ich für ganz schön unfair. So wird man gleich mehrfach bestraft.

Geht so



"Nicht für Jugendliche unter 18 Jahren geeignet" warnt ein Sticker auf der Packung — klingt ja mächtig interessant. In Kinderhände gehört Elvira wirklich nicht; die technisch gute Grafik bietet reichlich Blut- und Horror-Deko, bei dem sich allerdings kaum ein Magen eines videogestählten Jugendlichen umdrehen wird. Das Erforschen des Schlosses macht nur anfangs einigermaßen Spaß, weder die Adventure-, noch die Rollenspielelemente können langfristig begeistern. Der Kauf des nicht gerade billigen Programms rentiert sich nur für diejenigen, denen der Horrorschnickschnack wichtiger ist als ein langfristig fesselndes Spielprinzip. Eine fortgeschrittene Zumutung ist der Kopierschutz: Die Zaubertrankzutaten stehen in einem Büchlein, das man nur lesen kann, wenn man durch eine rote Folie linst, die der Packung beiliegt. Das ist auch bei guten Lichtverhältnissen eine ziemliche Mühsal, auf die man im Lauf des Spiels immer wieder zurückkommen muß.



Der "Hausmeister" ist nicht gerade wegen seines Charmes berühmt (Amiga)



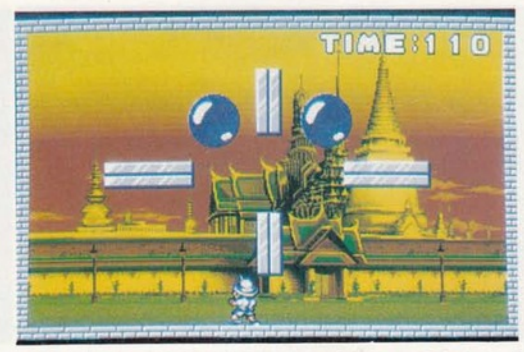
Die Titelheldin Elvira tritt nur am Rande in Erscheinung (MS-DOS/VGA)



◀ Rollenspiel-Puritaner schreien entsetzt auf: Der Ausgang eines Kampfs hängt auch von Eurer Geschicklichkeit ab (MS-DOS/VGA)



Entdeckt: der unterirdische Eingang zum Schloß (Amiga)



Nur nicht zu viele kleine Ballons gleichzeitig fabrizieren (Amiga)

TUNNELS'N'T-SHIRT

Obitus

Erinnert Ihr Euch noch an den Action-Adventure-Mix "The Kristal"? Ein Teil des Entwicklerteams versucht sich jetzt erneut an einem "Fast-Rollenspiel", bei dem es neben Knobeln und Kartenzeichen auch einige Actionsequenzen zu überleben gilt. In "Obitus" spielt man einen Zeit-Schiffbrüchigen, der aus dem quasi-mittelalterlichen "Middlemere" zurück ins zwanzigste Jahrhundert möchte. Die vier Herrscher dieses Fantasy-Landes besitzen je ein Teil eines mysteriösen Apparates, der sich gut als Zeitmaschine mißbrauchen läßt. In 3D-Sequenzen wandert man durch Wälder und Höhlensysteme; alle Handlungen (nehmen, benützen, sprechen, etc.) werden über eine Menüleiste und per Maus abgewickelt. Trifft man ein anderes Wesen, darf man es anklicken und auf Gesinnung, Fähigkeiten und Besitz untersuchen. Um von einem Wald ins nächste Schloß zu kommen, muß eine horizontal scrollende Landstraße durchhüpft und durchprügelt werden. In den Schlössern schließlich steuert man die Figur à la "Monkey Island" die Räumlichkeiten. *wi*

Geht so



Knapp daneben: Nach anfänglicher Skepsis fand ich doch Gefallen an diesem Einfachstrollenspiel. Technisch gibt's — man kennt das von Psygnosis — nichts auszusetzen. Die 3D-Grafik ist flott sowie atmosphärisch gezeichnet, in der (lästigen) Hüpf- und Prügelsequenz wird sogar auf mehreren Ebenen ruckfrei und parallax gescrollt. Auch die Maus- und Menüsteuerung ist nett gelungen: Obitus spielt sich wirklich gut. Einige Schnitzer mindern jedoch den Spielspaß: Zu Beginn entrinnt man dem Waldlabyrinth, kämpft sich durch den Prügellevel, nur um in eine der gemeinsten Sackgassen der Spielegeschichte zu geraten.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	AMIGA 51%
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 39%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

BALL-BESTECHUNG

Pang

Der Spielablauf ist ebenso einfach gehalten wie der Name: In "Pang" geht es darum, mit einer Harpune Ballons zu zerpiksen. Wird einer getroffen, zerspringt er in zwei kleinere. Das setzt sich so lange fort, bis die Minimalgröße erreicht wurde, und sie sich endgültig auflösen. Hört sich einfach an, ist es eigentlich auch, wenn man die Ballons nur berühren dürfte. Eure Spielfigur sollte sich tunlichst vor den Bällen in Acht nehmen, sonst droht ein Lebensverlust. Damit dies nicht ständig passiert, schwebt nach der Teilung eines Ballons des öfteren ein possierliches Extrasymbol auf den Boden. Wer zugreift, der erhält u.a. eine Doppelharpune, eine Pistole mit Dauerfeuer, verlangsamt die Bewegung der Ballons, stoppt diese kurzzeitig oder reizt sie mit Dynamit zur sofortigen Teilung. Ab und zu tummelt sich zudem nerviges Kleinvieh auf dem Spielfeld, das Euren Waffen allerdings hilflos ausgeliefert ist. Ihr besucht im Laufe der Zeit 17 verschiedene Länder, die jeweils vier Spielfelder bieten. Wer will, kann zusammen mit einem Partner aufbrechen. *mg*

Gut!

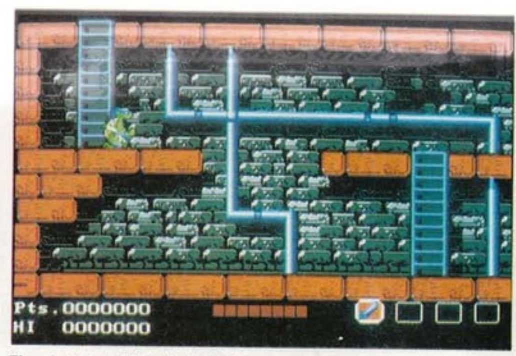
Ocean sollte mehr von diesen niedlichen, prima durchdachten Geschicklichkeitsspielen umsetzen. Nachdem schon "Rainbow Islands" den Sprung aus der Spielhalle in die eigenen vier Wände (dank Graftgold) glänzend überstanden hat, wurde auch Pang hervorragend adaptiert. Die Amiga-Version spielt sich sehr gut und steht selbst in Sachen Grafik dem Arcade-Vorbild in nichts nach. Pang macht alleine und zu zweit einen Heidenspaß und bietet dank der 17 Länder und vier Spielstufen genügend Abwechslung. Außerdem ist es eine Klasse besser als der Verschnitt "Ooops Up" (siehe Test in Ausgabe 1/91).

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
in Vorbereitung	Grafik: 72% Sound: 61%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 69%	**C 64**
Grafik: 61% Sound: 57%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

Da platzt mir doch vor Schreck der Kopf (Amiga)



Tiere in Not: Schützt die Schildkröten (MS-DOS/CGA)

ZOFF MIT ZOMBIES

Horror Zombies

In einem alten Spukgemäuer treiben sich allerlei finstere Geister und Monster herum, die den Nachbarn einen ordentlichen Schrecken einjagen. Ein blondbeschopfter Held versucht nun, in dem Geschicklichkeitsspiel "Horror Zombies from the Crypt", das Spukhaus von den bösen Gestalten zu befreien. Natürlich sehen die Geister, Zombies, Vampire, Hexen und anderen Horrorviecher dem Exorzismusversuch unseres blonden Nachwuchs-van-Helsing nicht tatenlos zu. So warten in den einzelnen Räumen des Hauses Heerscharen von Monstern, die dem Helden das Lebenslicht auspusten wollen. Um die Aufgabe zu erfüllen, sind in verschiedenen Bereichen des Hauses, die aus der Seitenansicht gezeigt werden, jeweils eine bestimmte Anzahl Totenschädel einzusammeln. Um die Geisterhatz erfolgreich abzuschließen, kann der Held rennen, klettern, hüpfen und auf Knopfdruck schleichen. Per Sprung darf der Monsterjäger so auf Brüstungen, Fensterbretter und Vorsprünge hopsen, auf denen feine Gegenstände liegen. *mh*

Geht so

Ein prächtiger Filmvorspann im Cinemaware-Stil stimmt auf das kommende Spiel wunderbar ein. Leider werden die Horror Zombies aus der Gruft der hohen Erwartung nicht ganz gerecht. Den Vampirkiller erwartet ein durchschnittliches Hüpf- und Sammelspielchen, an dem vor allem Kartenzeichner und Tüftler Gefallen finden. Dank des verwinkelten Gebäudes und einer Vielzahl kleiner Puzzles (wo ist die Geheimtür?) kann das Gruselvergnügen ein ganzes Weilchen für Unterhaltung sorgen. Dafür, daß die Zombies sich nicht über das gehobene Mittelmaß hinausheben, sorgt z.B. die empfindliche Kollisionsabfrage.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 63%**
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 35%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

AB IN DIE SUPPE

Teenage Turtles

Bisher durften die Turtles nur die Kassen der Spielzeug- und Filmindustrie klingeln lassen, jetzt sollen sie auch auf Imageworks Konten für schwarze Zahlen sorgen. In der Computerspielumsetzung steuert Ihr die vier Schalentiere durch die Kanalisation von New York. Die geschäftstüchtigen Burschen hüpfen, tauchen und prügeln sich einzeln über monsterhaltige Plattformen und verseuchte Gewässer auf der Suche nach Erzlump Shredder und seiner Ninja-Gang. Habt Ihr einen Level geschafft, könnt Ihr Eure Kampfschildkröten aus der Vogelperspektive in den nächsten Abwasserkanal steuern und dabei Bösewichter plätten. Unterwegs findet Ihr Extrawaffen und Turtle-Pizza, die Eure Lebensenergie wieder auffrischt. Damit Ihr unterwegs nicht verlorengeht, versorgt Euch Zen-Ratte Splinter auf mentalem Weg mit einer Übersichtskarte des Kampfgebietes. Ist einer der vier Freunde gescheitert, übernimmt die nächste Schildkröte die Aufräumarbeit: Sprich, nach drei Continues ist endgültig Schluß mit der Turtelei. *vw*

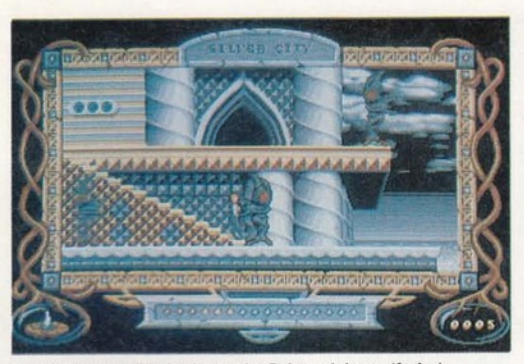


Man sollte dem Tierschutzbund einen Tip geben: Was Imageworks mit den putzigen Heldenkröten anstellt, grenzt schon an Tierquälerei. Die getesteten Versionen können weder technisch noch spielerisch überzeugen: Das Spiel ist lahm, das Leveldesign eine große Gähnnummer, die Kollisionsabfrage ungenau, die Grafik unansehnlich und der Dudel-Sound beleidigt die Ohren. Besonders der Unterwasserteil hätte eine extra Level-Gurke verdient: Die Taucheinlage ist so dynamisch wie ein toter Esel. Da wollte wohl jemand ganz schnell das ganz große Geld mit den Turtles machen; so sieht das Spiel auch aus.

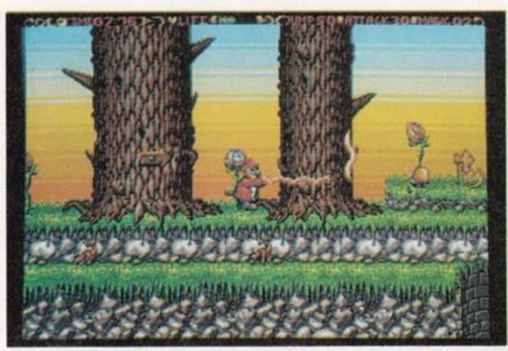
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 60 bis 85 Mark

MS-DOS 36%	**AMIGA 36%**
Grafik: 34% Sound: 16%	Grafik: 38% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 36%	**C 64 36%**
Grafik: 38% Sound: 38%	Grafik: 36% Sound: 35%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel



So ein Riese ist nicht leicht aus der Ruhe zu bringen (Amiga)

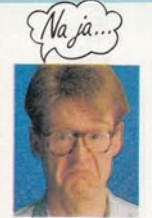


Prügel für den Krabbelkäfer (ST)

UNENDLICH LAHM

Unendliche Geschichte II

Im zweiten Film zu Michael Endes Erfolgsroman "Die Unendliche Geschichte" muß Bastian gegen die machtlüsterne Zauberin Xayide antreten. Sechs besonders actionverdächtige Sequenzen des Films können wir jetzt in der Computeradaption mit dem Joystick nachspielen. In der Silberstadt muß Bastian gemeine Riesen von Plattformen stoßen. Anschließend schubst der brave Drache Fuchur in einer 3-D-Sequenz gegnerische Flieger in die Seitenbegrenzung. Sind wir wieder heile auf dem Boden gelandet, besteigt Bastian, möglichst ohne Abstürze, die Mauern des Zauberschlosses und darf anschließend die einzelnen Etagen mit einer Sprühdose von Giganten befreien. Alle Spiele werden durch eine Rahmenhandlung zusammengefaßt, in der der Fortgang der Geschichte bebildert geschildert wird. Nach jeder Actionsequenz gibt's ein Paßwort, das den Neueinstieg ermöglicht. *vw*



Na ja...

Das fragwürdige Unterfangen, aus einem netten Märchenroman ein komplexes Action-Adventure-Gemisch zu machen, ist leider nicht gelungen. Hat man die unerfreulich lange Ladezeit überstanden, wird man nicht etwa mit spielerischer Dynamik entschädigt, sondern vor eine neue Geduldsprobe gestellt: Die Actionsequenzen entpuppen sich als extrem mühseliges Hantieren mit dem Joystick und langweilen den Profi schon nach kurzer Zeit. Die Rahmenhandlung gibt die erzählerische Tiefe des Romans nur in Ansätzen wieder und wirkt bei mehrmaligem Spielen eher störend. Als Actionspiel leider ungeeignet.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Linel, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 45%**
in Vorbereitung	Grafik: 55% Sound: 45%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

WICHTEL DIR EINEN

Enchanted Land

Depressionen in Damiran: Das typische Hintergrundgeschichten-Schicksal vom glücklichen Völkchen, dessen magische Schutzmacht von einem bösen Zauberer zerschmettert wurde, hat wieder zugeschlagen. Der nette Zauberwichtel Kurgan wird auserwählt, in fünf Levels die flackernden Einzelteile des versprengten Magiespenders wieder einzusammeln. Für Euch bedeutet das eine Menge Jump-and-Run-Arbeit, denn "Enchanted Land" ist ein astreines Plattformspiel mit einem Spritzer Action. Kurgan muß neben Hüpfgeschick auch Feuerkraft im Kampf gegen die zahlreichen Monster beweisen, die sich ihm auf der Suche nach den Zauberhäuflein in den Weg stellen. Er kann eine von acht Waffen wählen, und damit per Feuerknopfdruck die Gegner bekämpfen. Bestimmte Waffen darf man aber nur benutzen, wenn man einen ausreichend hohen Angriffswert hat. Dieser läßt sich ebenso wie Sprungkraft und Lebensenergie durch das Aufsammeln entsprechender Kristalle erhöhen. Am Levelende warten dicke Obergegner. *hl*



Geht so

Videospielbesitzer machen Computerspielern gerne eine lange Nase, wenn es um erstklassige Jump-and-Run-Spiele geht. Enchanted Land bemüht sich brav, diese Lücke zu schließen: bunte Grafik, solide Steuerung, diverse Extrawaffen — das kann sich sehen lassen. Die Spielbarkeit ist ordentlich, aber die Motivation will beim besten Willen die "Guter Durchschnitt"-Grenze nicht überschreiten. Das in alle Richtungen tadellose Scrolling holt Erstaunliches aus dem ST heraus. Die Übersichtlichkeit leidet jedoch darunter, daß der Bildausschnitt erst dann gescrollt wird, wenn man sich dem Bildrand nähert.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thailion, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	nicht geplant
ATARI ST 66%	**C 64**
Grafik: 69% Sound: 70%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Die arme Maus würde gerne 'raus (C 64)



Dann tanz mal schön, kleiner Bär! (MS-DOS)

ALTER KÄSE

Summer Camp

Thalmus kehrt zu den Wurzeln des klassischen Hüpfspiels zurück: Im "Summer Camp" geht es zu wie weiland in Bounty Bobs durchgedrehtem Höhlenkomplex. Das kostbare Stars'n'Stripes-Banner des Ferienlagers ist verschwunden, eine kleine Maus fühlt sich berufen, es wiederzufinden. Das Spielfeld besteht aus ein paar Dutzend plattformgefüllter Bildschirme. Scrolling gibt's (wie bei diversen Vorbildern) nicht, verläßt man einen Bildschirm z.B. am oberen Rand, taucht man am Boden des nächsten wieder auf. Gestört wird die Suche von allerlei wuselndem Getier. Diese folgen einfachen und fest vorgegebenen Bewegungsmustern und können so durch das richtige Timing umgangen oder übersprungen werden. Kollidiert man trotzdem mit einem bissigen Wachhund oder einem Bienenschwarm, verliert die Maus Lebensenergie. Das Camp hat auch seine guten Seiten: Aufzüge und Luftballons erleichtern die Fortbewegung, herumliegende Nahrungsmittel und Extras (z.B. Schußwaffen) schützen vor vorzeitigem Spielende. *wi*

Na ja...

Ein Software-Oldie, Jahrgang 1990? Bei aller Achtung vor diversen Kong- und Miner-Spielen, ist mir "Summer Camp" definitiv ein paar Pixelchen "zu klassisch" geraten. Wer setzt sich heute noch gerne vor den Rechner, nur um mittels millimetergenauen Sprüngen und präzisem Timing ein paar einfallslose Sprites zu umgehen? Summer Camp ist zu schludrig gestaltet, um lange zu fesseln. Unfaire Situationen stellen die einzige (und frustrierende) Abwechselung im unübersichtlichen Bildschirmlabyrinth. Viel langweiliger ist's auch im "echten" Feriencamp nicht. Und wer verbringt da noch seine Freizeit?

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 40%
in Vorbereitung	Grafik: 45% Sound: 43%
	Schwierigkeit: schwer

NIEDER MIT DER KRONE

Crown

Auf der Fantasywelt von "Crown" sind die Tiere an der Macht. Jedes Jahr wird unter ihnen der stärkste und mutigste Krieger zum neuen König gewählt. Doch bevor Ihr die Krone aufsetzen könnt, müßt Ihr Euch erst einmal zum Krönungsort durchschlagen. Je nachdem, aus welchem der sechs Länder Ihr startet, steht Euch eine andere Prüfung bevor. Engländer müssen mit ihrem treuen Roß Hindernisse überwinden und dabei Schilder mit der Lanze aufsammeln. Japaner hüpfen mit einem Drachen von Insel zu Insel und sammeln Kürbisse ein. Wikinger weichen mit ihrem Boot gefährlichen Walen und Haien aus, und russische Bären verdienen sich die Überfahrt mit einem kessen Kosakentanz. Habt Ihr ein Etappenziel nach spätestens drei Versuchen erfolgreich gemeistert, dann wartet jeweils ein landestypischer Endgegner auf Eure Prügelkünste. Vor der Krönung müssen noch einmal alle Endgegner tüchtig vermöbelt werden. Alle Aktionen werden in Crown mit dem Joystick ausgeführt, wobei der Level von der Seite gezeigt wird. *vw*

Na ja...



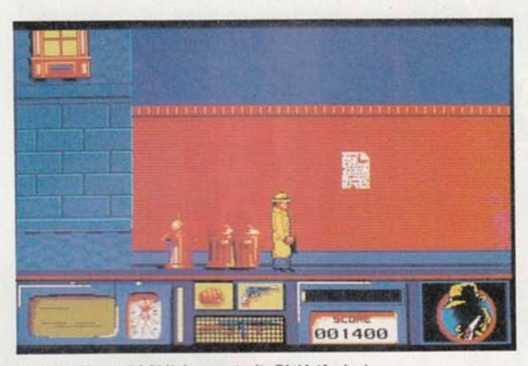
Zeichenkünstler Ogan Kandemiroglu hat zwar ansprechende Bilder auf den Monitor gezaubert, doch leider reichen diese nicht aus, Crown attraktiv zu gestalten. Näher betrachtet entpuppt sich das Spiel als uninspirierter Geschicklichkeitstest, der unseren Handlungsspielraum gewaltig einschränkt. Dem Spieler stehen frustreiche Stunden bevor, will er sich mit heiler Haut durch alle Level kämpfen: Das ewige Rauf und Runter mit dem Joystick, das Fehlen von jeglichen Extras und der sich wiederholende Handlungsablauf können wenig begeistern. Crown ist ein Demoprogramm für nette Grafik, mehr nicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 33%	AMIGA
Grafik: 71% Sound: 32%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Na dann los und fröhlich gemetzelt, Dick! (Amiga)

BETONKRAGEN

Dick Tracy

Und wieder eine Kinofilmumsetzung für den Computer: Diesmal hat es den armen "Dick Tracy" erwischt. Lips Manlis, eine dicke Nummer der New Yorker Unterwelt, ist mit einem Klotz Beton an den Tretern im East River versenkt worden. Wie es der Zufall will, übernimmt sein alter Kumpel Big Boy kurze Zeit später die Leitung von Lips' Nachtclub. Sollte Big etwa seine öligen Finger bei dem unfreiwilligem Tauchbad im Spiel gehabt haben? Der Sache geht Dick Tracy natürlich auf den Grund. In insgesamt 60 Bildschirmen marschiert unsere Spürnase unbeirrt auf das Hauptquartier der Gangster los und nietet dabei alles um, was sich bewegt. Kann er zuerst nur beherzt mit den Fäusten zuschlagen, so findet er schon bald eine handliche Wumme, mit der die Aufräumarbeit leichter von der Hand geht. Wenn Dick allerdings selber zuviel Blei einfängt, wird ihm das einzige Lebenslicht ausgeblasen und die Gangsterjagd ist zu Ende. Dann bleibt Euch nur noch, Eure Initialen in der aktuellen Abschußliste einzutragen. *vw*





Heilige Kalaschnikoff, was für ein uninspirierter Käse! An diesem Spiel stimmt aber auch gar nichts: Die Grafik würde selbst auf minderbemittelten 8-Bit-Maschinen zu Unmutsäußerungen führen. Die einzelnen Bildschirmabschnitte werden ein- und ausgeblendet und zerstören auch das letzte bißchen an spielerischer Dynamik. Dick zuckelt und ruckelt durch die Gegend, als hätte er selber einen Betonklotz am Bein. Zum Glück ist schon nach einem Bildschirmleben Schluß mit dieser Folter.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	**8%**	Grafik: 23% · Sound: 16% · Schwierigkeit: leicht
AMIGA	**8%**	Grafik: 13% · Sound: 16% · Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**8%**	Grafik: 13% · Sound: 16% · Schwierigkeit: leicht
C 64	**8%**	Grafik: 15% · Sound: 17% · Schwierigkeit: leicht



Dröge, langsam und ziemlich eingleisig (Amiga)

BREMSER

Stun Runner

Ataris Automaten basieren meistens auf einer schlichten, aber witzigen Idee. So auch "Stun Runner": Die Programmierer scheinen auf eine wilde Schlittenfahrt gegangen zu sein, bevor sie sich ans Programmieren machten. Sie packten eine futuristische Rodelbahn auf die Chips, peppten das Spiel mit Extras und Schikanen auf, verpaßten dem Ganzen einen schnittigen Sound und schnelle 3-D-Grafik.

Der Spieler gondelt mit einem hypermodernen Bob durch verschiedenfarbige Tunnels und Röhren. Das Gefährt beschleunigt von alleine, der Spieler steuert lediglich mit dem Joystick oder der Tastatur nach links und nach rechts. Leistet man sich solche Bremsmanöver öfter, schafft das festgesetzte Zeitlimit nicht mehr — Game Over. Sterne bringen eine Menge Punkte, Pads beschleunigen den Bob gewaltig; dann ist er praktischerweise auch unzerstörbar. Auf dem Spielfeld tummeln sich Gegenspieler, die versuchen, den Stun Runner zu bremsen, wenn man sie nicht wegballert. *al*



Ich kann mir nicht helfen, aber Stun Runner geht jeglicher Witz ab: Der genervte Spieler rutscht mit einer Art schaumgebremsten Isetta über Glatteis, drückt dann und wann lustlos den Feuerknopf und versucht krampfhaft, nicht einzudösen. Legt man das Gefährt falsch in die Kurve (die man natürlich vorher nicht sehen kann), steuert sich die Kiste wie auf einer Meile Sandpapier. Auf dem Amiga ist Stun Runner so langsam, als liefe das Spiel in Zeitlupe, auf dem C 64 fühlt man sich an die ersten Sprite-Experimente von 1985 erinnert. Die Rasanz des Automatenvorbildes wird nicht annähernd erreicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS		in Vorbereitung
AMIGA	**29%**	Grafik: 27% · Sound: 46% · Schwierigkeit: mittel
ATARI ST		in Vorbereitung
C 64	**31%**	Grafik: 31% · Sound: 39% · Schwierigkeit: mittel


POWER PLAY
Im Abo nur 5,80 DM!
Ihr zahlt pro Heft im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM!
Ihr erhaltet POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint!
Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!
Ihr könnt vierteljährlich, halbjährlich oder ganzjährig bezahlen!
Im Abo inkl.: das Star-Killer-Puzzle!



JAHRES-ANGEBOT

Im Abo nur 5,80 DM anstelle von 6,50 DM!

Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!



1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!





EINZELHEFT-BESTELLUNG

Macht jetzt Eure POWER PLAY Sammlung komplett!

(089) 20251527



Ich bestelle ____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ________ für 6,50 DM pro Heft
Ich bestelle ____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ________ für 6,50 DM pro Heft

Es sind alle POWER PLAY-Ausgaben von 4/90 - 2/91 lieferbar!

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoid 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucasfilms Loom 6/90 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradius 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

______ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989) für 9,80DM pro Heft
______ Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990) für 9,80 DM " "
______ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM ______ DM Gesamt

Rechnungsbetrag zzgl. Versandkosten ________ DM



MITMACH-KARTE

Eure Nachricht an die Redaktion...



Folgende Artikel aus Ausgabe ________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______________________

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER PLAY — ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 01/AD 10 13

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY — EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY — LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO



**Fast geschenkt:
Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkmen.
Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...**

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

BOMICO TOP TEN

1. Transworld
2. Maupiti Island
3. Battle Command
4. Geisha
5. Billy the Kid
6. Loopz
7. Galactic Empire
8. MIG-29 Fulcrum
9. Sim City
10. Hard Drivin' II

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

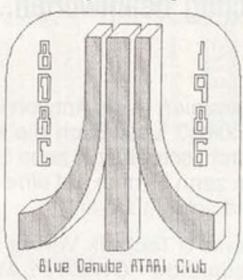
Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. März 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

Deco-Soft

Computerspiele selber entwickeln: Auf diesen Schwerpunkt haben sich die Mitglieder von Deco-Soft in ihrer Clubarbeit spezialisiert. Ihr Hauptaugenmerk richten sie hierbei auf das Programmieren von Text-Adventures und Strategiespielen. Momentan sind sie dabei, sich das notwendige Fachwissen für die Programmierung von hochauflösender Grafik und Digi-Sound zu erarbeiten. Auch eine Clubzeitschrift ist geplant, die sich zu großen Teilen aus Auszügen anderer Zeitschriften sowie eigenen Erfahrungsberichten zusammensetzen soll. Auch ein Tipsteil ist vorgesehen, der weniger zur Bewältigung von Spielen, sondern mehr zur Unterstützung bei Programmierproblemen beitragen soll.

Blue Danube Atari Club

Sie haben sich ganz und gar dem Atari verschrieben, die ca. 50 Mitglieder des BDAC, wie sie sich in Kurzform nennen. Hierbei wenden sie sich seit 1988 gleichermaßen dem Atari ST und XL, den Videospielen und den Computern an sich zu. Seit vier Jahren besteht der Club nun schon. Individuelle Zusammenarbeit sehen die Mitglieder als ihr herausragendstes Merkmal, unterstützt durch die geringe Mitgliederzahl. Dennoch sind sie auf der Suche nach weiteren Mitgliedern in ihrem Club, besonders nach Spiele-Freaks, ganz besonders Adventure- und Rollenspielfans, da sie eine Adventure-Rollenspielecke aufbauen wollen. Sie bieten vierteljährlich ein Diskmagazin, das auf jeder Atari-Konfiguration läuft. Hierin bemühen sie sich um die gleichmäßige Verteilung der Tests, Tips, Tricks und Trends zum ST und XL/XE sowie dem VCS. Der Club pflegt außerdem überregionale Kontakte nach England, Griechenland und den USA.





Hallo Clubfreunde, mittlerweile ist meine Clubdatei schon ganz schön umfangreich. Damit niemand bevorzugt wird, führen wir jeden Club insgesamt dreimal in unserer Adressenliste. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht, nach Postleitzahlen sortiert. Jeder Club wird außerdem von uns im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK



Adressen

Red Riger
Computertyp: C 64
Anschrift: Tiger GmbH
André Hölck
Horsterlandstr. 10
2206 Kl. Offenseth
Tel. 04121/85714

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: PC
Anschrift: PC-Club Norddeutschland
U. Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/306881

Skywar
Computertyp: C 64
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess.-Oldendorf 1

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Gameboy
Anschrift: Amiga & Gameboy Club
Postfach 102211
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Anschrift: GCT Videospiele-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Anschrift: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft
Computertyp: C 64
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Puricellistr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort:Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-582185

The Phantasy Club
Computertyp: Sega Master System
Anschrift: The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinsdorfer Weg 30
2420 Eutin

Future All Computer Club
Computertyp: Plus 4, C 64, C 128, Amiga und PC
Anschrift: Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stefanstr. 53
5040 Brühl

Die Outsider
Computertyp: Amiga
Anschrift: Die Outsider
PLK 031749C
6200 Wiesbaden

Compu Soft
Anschrift: Compu Soft
Patrik Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettlach

Ibrox Computerclub
Computertyp: C 64, Schneider CPC, Atari ST
Anschrift: Ibrox Computerclub
c/o Thomas Dinse
Postfach 2007
8399 Rotthalmünster

Guys Of Kreativ
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Guys Of Kreativ
Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/5244/28184

Console Trouble
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
Anschrift: Console Trouble
Birkenstr. 16
Ch-8302 Kloten

Eagle Boys Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Eagle Boys Club
M. Hefti
Unterdorfstr. 21
CH-9113 Degersheim

Neuzugänge

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computer
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Kontakte, PD-Service, Hotline
Schwerpunkte: PD-Software, Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Berliner PD-Club
c/o Jens Zaeda
Markgrafenstr.
1000 Berlin 28

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
POWER PLAY
Redaktion
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

t.S.S. Computerclub
Computertyp: Amiga, Schneider
Leistungen: Infos, Hilfen, Tips
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: t.S.S. Computerclub
PLK 023248C
1000 Berlin 65

PMS-Computerclub
Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, High-score-Ecke, Comic
Schwerpunkte: Spiele
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark vierteljährl.
Anschrift: PMS Computerclub
P. Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563/2647

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Einsteigerhilfen, Postspiele, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 7 Mark monatl.
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hubo
Mannesmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191/40188

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spieletausch, Weiterleiten von PD-Soft, Clubkarte
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark alle 3 Monate
Anschrift: CCM
Andree Lindenblatt
In der Biche 16
5760 Arnsberg 1
Tel. 02932/34371

Semak/Schneyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Hitparade, D-Paint-3-Grafiken gratis,
Schwerpunkte: D-Paint 3
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Semak/Scheyer Grafikteam
Eyssenneckstr. 49
6000 Frankfurt 1

Lynxanier Lynxclub
Computertyp: Lynx
Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mailbox
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder 20 ÖS monatl.
Anschrift: Lynxanier Lynxclub
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Computerclub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline
Schwerpunkte: Sierra-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billstein
Kernerweg 10
7920 Heidenheim 5

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, High-Scores, Tips, Tests
Mitgliedsbeitrag: 12 sFr jährl.
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodel
Saengeliweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatl. Treffs, Kurse
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: 24 sFr jährl.
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee



Batterie bye-bye?

Betrifft: Module fürs Sega Mega Drive, die eine Batterie eingebaut haben (z.B. "Phantasy Star II"). Irgendwann findet ja auch mal die beste Batterie ihr Ende. Und dann? Sind das normale Knopfbatterien und kann man diese austauschen — oder wie?

Manfred Meyerle, Eichstätt

So weit ich weiß, sind dies spezielle Batterien, die man nicht so ohne weiteres austauschen kann. Da diese Batterien aber zirka fünf Jahre halten, stellt sich Dein angesprochenes Problem nur sehr selten. *mg*

Analphabet

Durch Euer Magazin bin ich auf das Mega Drive gestoßen und habe es mir mittlerweile gekauft. Nun habe ich oft in Euren *POWER*-Tips etwas über Schummel-Codes gelesen; um ein Spiel zu vereinfachen, kann man irgendwelche Buchstabenkombinationen eingeben. Nun aber meine Frage: Bei den Videospielkonsolen gibt es keine Tastatur wie bei einem normalen Computer. Wie soll ich denn nun die Buchstaben eingeben? Gibt es denn für das Mega Drive eine Tastatur oder irgend etwas ähnliches? Wenn nicht, wie gebe ich dann die Buchstaben ein?

S. Willenberg, Werther

Keine Panik, um Buchstabenkombinationen einzugeben ist es zum Glück nicht nötig, die eigene Konsole zum PC umzurüsten oder mit einer (bisher rein fiktiven) "Videospieltastatur" zu koppeln. Spiele bei denen es (z.B. zum Speichern) notwendig wird, angesprochene Codes einzugeben, verfügen meist über einen ganzen Alphabet-Bildschirm, in dem man die gewünschten Buchstaben einfach mittels Cursor herauspicken kann. Bei anderen Programmen kann das gesamte Alphabet mit der Feuertaste oder dem Steuerkreuz "durchgeblättert" werden. Auf unseren Tipseiten verwenden wir außerdem die Buchstaben U, O, R, L als Abkürzung für die vier Funktionen des Steuerkreuzes, die Buchstaben A, B, C oft für die drei verschiedenen Feuertasten. Darauf weisen wir dann natürlich im Text selbst noch einmal hin. *wi*

Wettstreit

Mich interessiert, wie es um die Zukunft der PC-Engine bestellt ist. In der letzten Ausgabe (12/90) war zu lesen, daß eine offizielle Version der PC-Engine, entsprechend der amerikanischen Turbo-Grafx-16, auf dem deutschen Markt erscheinen wird. In der aktuellen Ausgabe antwortet Ihr auf einen Leserbrief, daß noch kein offizieller Erscheinungstermin feststeht. NEC inseriert ganzseitig, daß man jede Servicedienstleistung an japanischen Konsolen ablehnt, anstatt endlich Klarheit im Hinblick auf zukünftige Käufe zu schaffen. Natürlich wäre es zu begrüßen, wenn endlich offizielle Versionen der Videospielkonsolen erhältlich wären. Allerdings halte ich es für unsinnig, die Käufer der japanischen Konsolen allesamt zu leimen und inkompatible Geräte auf den Markt zu bringen. Die Tatsache, daß Importeure sich einen interessanten Markt zunutze machen wollen, resultiert doch letztlich aus der restriktiven Vertriebspolitik (Deutschland betreffend) der Firmen Nintendo und NEC. Ich würde mir wünschen, daß in Zukunft der Wettbewerb nicht mehr auf dem Rücken der Käufer ausgetragen wird. Das nächste Problem dürfte das langersehnte Super Famicom von Nintendo bringen. Viele werden sich auf diese Konsole stürzen und nach zwei Jahren und einigen gesammelten Spielen erkennen, daß Nintendo, asiatisch lächelnd die inkompatible *Europaversion* präsentieren wird. Es ist ja zu verstehen, daß man schnell in den Besitz dieser Superkonsole kommen will. Man hat ja gesehen, wie lange es dauert, bis Nintendo endlich den Game Boy deutschen Fans zugänglich gemacht hat. Der Blick über den Atlantik in die Verkaufsregale der Toy-Stores läßt einen auch weiterhin zweifeln, ob man mit der Europaversion des NES den seligmachenden Kauf gemacht hat. Ich jedenfalls wünsche mir von den Herstellern, bzw. Vertriebspartnern zu Weihnachten und für das neue Jahr Fairneß den Kunden gegenüber. Sega läßt z.B. den Käufern der japanischen Mega Drives die Möglichkeit, deutsche Veröffentlichungen zu nutzen (umgekehrt wird's schwerer). Es funktioniert also. Von Euch würde ich mir wünschen, Stellung zu beziehen. Man sollte darüber diskutieren, warum die deutschen offiziellen Versionen von Konsolen und Spielen nicht kompatibel zu den importierten sein können.

Erik Schimmel, München

Bis heute ist die Turbo-Grafx entgegen der Ankündigung der österreichischen Firma Digital Entertainment nicht erschienen. Ob und wann das noch passiert, wissen wir leider auch nicht. Wenn man die Anzeigen von NEC in Betracht zieht, so erscheint es relativ unwahrscheinlich, daß wir demnächst eine offizielle PC-Engine oder Turbo-Grafx erwarten dürfen.

Mit Deinem Brief sprichst Du sicherlich vielen Konsolenbesitzern aus dem Herzen. Geändert werden kann diese Situation allerdings nur von den Firmen selber. Wie wäre es denn, wenn Du und alle anderen genervten Videospielfans jeder einen Brief an die entspre-



chenden Unternehmen schreiben würdet. Vielleicht sehen sich diese angesichts des "Volksbegehrens" dazu veranlaßt, an dem zugegeben unschönen Zustand etwas zu ändern. *mg*



Roger Horrath aus Reinach enthüllt Trantors heimliches Hobby

Vergleichsverdruß

Mit diesem Brief möchte ich gerne zu dem "Vergleichstest" zwischen Computern (ST, Amiga, PC) Stellung nehmen, denn ich bin der Ansicht, daß einiges nicht richtig dargestellt wurde. Zuerst einmal muß ich vorwegschicken, daß ich Atari-STE-Besitzer bin, aber nicht zu der Gattung gehöre, die alle anderen Computer verteufelt. Besonders gestört hat mich Ihre Empfehlung, einen STE nicht zu kaufen, da sich dieser kaum von den "normalen" STs unterscheidet und zudem zu teuer sei. Dazu ist zu sagen, daß sich der STE erheblich von den anderen STs unterscheidet und ich, ganz im Gegensatz zu Ihrer Ansicht, nur empfehlen kann, sich für dieses Modell zu entscheiden. Da wären z.B. das TOS 1.6, welches ziemlich nahe am TT-TOS anzusiedeln ist (was z.B. dann wichtig wird, wenn man seinen ST mit einem 680020 bzw. 30 aufrüsten möchte, denn TOS-Versionen unter 1.6. arbeiten dann nicht mehr!). Außerdem hat der STE den Blitter eingebaut. Man kann nun geteilter Meinung über den Blitter sein, aber Tatsache ist, daß dieser Chip eine erhebliche Beschleunigung des Computers darstellt, auch wenn er bisher in Spielen kaum genutzt wird (große Ausnahme "Wings of Death"). Aber wenn man einmal etwas anderes als Spielen mit dem ST machen möchte, dann ist es eine erhebliche Erleichterung, diesen Chip zu besitzen. Auch die erweiterten Grafik- und vor allem Sound-Fähigkeiten sind ein nicht zu verachtender Pluspunkt. Natürlich werden diese bisher so gut wie nicht unterstützt, aber ich glaube, daß sich dieses sehr bald ändern wird. So gibt es jetzt z.B. das Grafikpaket "Deluxe Paint" für den ST, welches die 4096 Farben des STE unterstützt. Wenn man einmal mit der größeren Palette gearbeitet hat, will man sie nicht mehr missen (Deluxe-Paint-ST übertrifft sein Vorbild auf dem Amiga um Längen). Was den Sound angeht, so kann ich Ihnen gerne ein paar DEMOS zusenden, die eindrucksvoll zeigen, was man mit dem STE anstellen kann. Ein Amiga kann da nicht mehr mithalten (oder bringt er 25 kHZ zustande?). Leider werden diese Fähigkeiten bisher kaum unterstützt, da muß ich Ihnen recht geben. Aber dieses wird und kann sich nur ändern, wenn genügend Rechner verkauft werden. Wenn Sie nun vom STE abraten, tragen Sie sicher nicht dazu bei. Zuletzt noch etwas zum Vergleichstest allgemein. Wenn Sie den Hold-And-Modify-Modus des Amiga schon mitbewerten, so müssen Sie auch erwähnen, daß der ST ale 512 Farben und der STE seine 4096 Farben darstellen kann (wenn auch nur mit Tricks, aber es geht, und dies auch, ohne zu viel Rechenzeit zu verbraten). Auch hier kann ich Ihnen nur empfehlen, ein paar Demos zu betrachten. Bezüglich des STE ist hier noch zu erwähnen, daß er sogar über 32000 Farben darstellen kann und der Prozessor dennoch genügend Zeit für andere Sachen hat.

Simon Darinhaus, Homburg

Ich gebe Dir völlig recht, daß am STE eine Menge Verbesserungen vorgenommen wurden. Unser Test bezog sich ausschließlich auf Spiele, und dafür sieht's beim STE etwas trist aus: Was nützt die beste Hardware, wenn kaum ein Spiel sie unterstützt? Dasselbe Problem stellt sich beim Amiga: Nur ganz wenige Spiele unterstützen die verbesserte Hardware eines Amiga 2000 oder 3000. Als alter ST-Besitzer tut's mir selber in der Seele weh, aber der ST (ohne "E") ist nach wie vor die preisgünstigere Entscheidung, wenn man ausschließlich spielen will. *al*

bye-bye Babylon

Da Europa immer mehr zusammenwächst, sollten die Software-Firmen sich wirklich mal ernsthaft überlegen, ob sie ihre Spiele nicht komplett in den wichtigsten Sprachen veröffentlichen sollten. Gerade bei Adventures reicht Schulenglisch oft nicht aus. Um die Software-Firmen etwas in dieser Richtung unter Druck zu setzen, schlage ich vor, in Eure Bewertungskästchen den Punkt Anleitung/ Bildschirmtext mit aufzuneh-

men. (Beispiel: "Anleitung: mangelhaft; Bildschirmtext: englisch)". Ihr hättet mit dieser Neuerung die Möglichkeit, den Herstellerfirmen und den Distributoren mehr Dampf zu machen.

Michael Riedel, Berlin

Da wir recht häufig Vorabversionen von Spielen testen, bei denen das Programm zwar fertig, die Anleitung aber noch in Arbeit ist, könnten wir eine Bewertung der Dokumentation nicht vernünftig durchziehen. Bei wirklich kritischen Programmen weisen wir im Artikel darauf hin, wenn man mordsmäßig gut Englisch können muß. Gerade bei Abenteuerspielen gibt es zum Glück immer deutsche Versionen (z.B. "Operation Stealth" von Delphine oder "Secret of Monkey Island" von Lucasfilm Games). *hl*

Quadratisch ist nicht immer gut

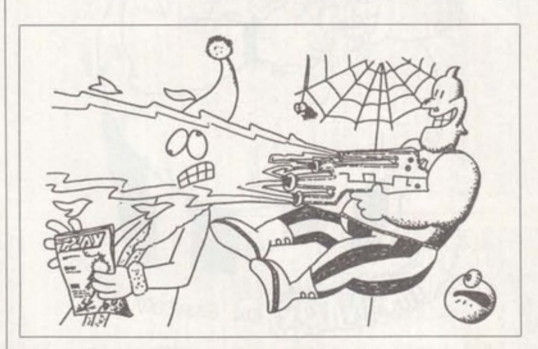
Ich lese Eure Zeitschrift nun seit über einem Jahr regelmäßig und bin eigentlich sehr zufrieden mit ihr. Doch einige Dinge sind meiner Meinung nach noch verbesserungswürdig, wie z.B. die quadratischen Bildschirmfotos bei den Umsetzungen und bei den viel zu kleinen Tests wie auf Seite 122 in Ausgabe 11/90 sowie die grünen Power-Tips-Seiten. Die quadratischen Bildschirmfotos finde ich deswegen nicht gut, weil man dadurch die Grafik nur teilweise sieht. Größer brauchen sie nicht zu werden, aber Ihr solltet das Format der Form des Bildschirms anpassen. Die winzigen Fotos in der Power Play 11/90 sind ja wohl das Letzte! Nur um Platz zu sparen, druckt Ihr vier Tests auf eine Seite. Wenigstens so groß wie die Halbseitentests dürften sie schon sein. Zumindest dem "Besonders empfehlenswert"-Titel "Pool of Radiance" hättet Ihr eine ganze Seite gönnen können. Dafür könntet Ihr ja die Musik-, Bücher- und Comicnews weglassen, die sich bestimmt sowieso keiner durchliest.

Warum konntet Ihr die Power-Tips nicht auf weißem Papier lassen oder wenigstens in einer Farbe drucken, bei der man nicht gleich Brechkrämpfe der übelsten Sorte kriegt? Den Inhalt finde ich allerdings sehr gut. Abschließend kann ich nur all den Lesern zustimmen, die Trantor abnehmen lassen wollen.

Andre Hofmeister, Vinzier

Gerade um Weihnachten, wenn alle Software-Firmen den Spieleausstoß hochschrauben, geraten wir regelmäßig in echte Platzprobleme. Obwohl wir im Vergleich zu früher den Testteil ordentlich ausgebaut haben, wird es dann manchmal ein wenig eng. Andererseits wollen wir Euch möglichst über alle neuen Computer- und Videospiele informieren und nichts unterschlagen. Bei weniger guten Titeln, für die man ohnehin nicht viel Platz verschwenden braucht, greifen wir deshalb manchmal auf die kurze Testform des "Viertelseitlers" zurück. Die Bildschirmfotos sind hier deshalb quadratisch, damit sie nicht zu winzig werden. Würden wir sie im rechteckigen Format abdrucken, könnte man nicht mehr allzuviel erkennen. Aber wie kommt es dann, daß manchmal gut bewertete Spiele wie Pool of Radiance nur mit einer Viertelseite abgespeist werden? Ganz einfach: Es handelt sich dann um besonders interessante Umsetzungen. Normalerweise werden Umsetzungen von bereits getesteten Spielen mit einer Achtelseite abgehakt, doch bei einigen lange erwarteten Titeln, wie z.B. Pool of Radiance für den Amiga, machen wir eine Ausnahme und spendieren den doppelten Platz. Als Grundlage kann man sich ja nach wie vor den Test der ersten Version (in diesem Fall: C64) zu Gemüte führen.

Das neue Reizthema "Power-Tips-Papier" ist hiermit zur Diskussion freigegeben. Wir finden die Farbe eigentlich ganz nett, weil sie die Tips-Seiten deutlich abhebt. Und sooo übelkeitserregend kann dieses sanfte, liebliche Grün doch gar nicht sein? Also, Eure Meinung ist gefragt. *hl*



Pedro Ortega aus Zürich beobachtet Trantor bei der Arbeit

Jungfernflug mit Handicap

Ich bin ein absoluter Simulationsfan. So kaufte ich mir, kurz nach dem Erwerb eines Amiga 500, die ausgezeichneten Programme "Gunship" und "F-16 Falcon". Mit letzterem Programm nahm das Unglück seinen Lauf. Die Einleitung schnell durchgelesen, das Programm geladen und auf zum Jungfernflug... Pustekuchen! Die F-16 Falcon steht friedlich auf der Startbahn und ohne etwas getan zu haben, ertönte nach kurzer Zeit die Meldung "Warning! Warning!" aus den Lautsprechern. Also versuchte ich es ein zweites Mal. Aber auch diesmal das gleiche Spiel. Ich habe alles versucht. Das Programm neu geladen, die Anleitung fünf Mal durchgelesen, doch nichts wies darauf hin, daß ich etwas falsch gemacht haben könnte. Also mußte das Programm defekt sein. Ich tauschte das Programm um und versuchte es erneut. Ich war der Verzweiflung nahe, als wieder "Warning! Warning!" tönte. An meinem Geburtstag bekam ich dann die Mission Disk zu Falcon. Ich konnte es gar nicht fassen, als das Programm lief, ohne das lästige "Warning". Aber dies wohlgemerkt nur zu-

sammen mit der Mission Disk. Wenige Tage später kaufte ich mir die Speichererweiterung A501. Doch schon beim ersten Laden von Falcon mit mehr Speicher sollte ich enttäuscht werden. Nach dem Anfangsbild und nach Einlegen der zweiten Diskette läuft das Laufwerk noch ca. eine Minute und hört dann auf. Auf dem Bildschirm ist nur das Anfangsbild zu sehen und sonst tut sich nichts. Mehrmaliges Laden, Umtauschen der Speichererweiterung, alles half nichts. Die Situation bleibt die gleiche. Hinzu sei noch gesagt, daß ich ansonsten keine Probleme mit der Speichererweiterung habe. Mein Latein ist hier am Ende.

Hans-Peter Fikus, Mönchengladbach

Ganz schön ärgerlich. Leider ist uns dieses Problem das erste Mal geschildert worden und wir haben auch keine Patentlösung dafür parat. Bei unserem Redaktions-Amiga (ebenfalls mit Speichererweiterung) laufen beide Programme (Falcon und Mission-Disk) einwandfrei ohne Probleme. Im Zweifelsfall solltest Du Dich mit diesem Vorfall an den deutschen Distributor wenden. Das wäre die Firma United Software in 4835 Rietberg. *mh*

Piratenhit

Ich finde die Tatsache, daß das Spiel "Pirates", nachdem es in der Ausgabe 12/90 schon drei Jahre in der Leserhitparade plaziert war, wieder auf Platz 1 kam, schon einen Schwerpunkt wert. Immerhin reicht abgesehen von "Maniac Mansion" (zwei Jahre und acht Monate), kein Spiel in der Hitliste an dieses "biblische" Alter heran. In diesem Special könntet Ihr z.B. die Tests aller Versionen von "Pirates" oder ein Interview mit Sid Meier bringen.

Sven-Christian Lorenz, Hamminkeln

Was sagt der Rest der Leserschaft zu diesem Vorschlag? *hl*

Hyperaktuell

Aargh! Dieser Urschrei war nötig, um meinen Adrenalinspiegel wieder zu senken. Dieser wurde durch Euer neues Spiele-Sonderheft 1990 in die Höhe getrieben und das gleich auf mehrere Arten. Der positive Ausschlag fand im Zeitschriftenladen statt, als ich das neue Sonderheft erblickte. Ein negativer Ausschlag folgte dann sogleich, als die Kassiererin 9,80 Mark von mir haben wollte. Mein von Krisen geschüttelter Geldbeutel war den Tränen nahe. Hätte es nicht ein wenig preiswerter sein können? Gut, ich gebe zu, es ist nur wenig Werbung drin, aber trotzdem: so kurz vor Weihnachten?

Doch nun zum Inhalt. Nach Eurem Test von Wing Commander in der Ausgabe 12/90 von *POWER PLAY* war ich hin- und hergerissen. Natürlich war mir klar, daß ein Spiel mit Prädikat unter den besten 100 Spielen 1990 und somit in Eurem Sonderheft sein würde. Doch was mußten meine Augen sehen, bzw. was konnten sie nicht entdecken? Den Test von Wing Commander. Welch ein Ärgernis. Buck Rogers, ebenfalls in 12/90 getestet, ist doch auch im Sonderheft. Und ich höre schon Eure Ausrede: "So aktuell wie wir sind, war der aktuelle Wing-Commander-Test einfach zu aktuell für das aktuelle Sonderheft."

Christian Dier, Stuttgart

Den letzten Satz übernehmen wir gerne wörtlich — allerdings handelt es sich nicht um eine Ausrede, sondern um den wahren Grund. Der Redaktionsschluß für das Sonderheft lag etwa in der Mitte zwischen den Terminen für die *POWER-PLAY*-Stammausgaben 11/90 und 12/90. Deshalb gibt es in der 12/90 das eine oder andere Spiel, das einen Platz im Sonderheft verdient gehabt hätte, aber technisch einfach nicht unterzubringen war. Schwacher Trost: Wing Commander holen wir mit Sicherheit im '91er-Auswahlband nach; dann wohl auch mit der Bewertung der mit Spannung erwarteten Amiga-Version. *hl*

Anregungen

Vielleicht sollte man zu einem Spieletest den Schaukasten um mitgelieferte Treiber für Grafikformate und Soundkarten erweitern. Auch genaue Angaben über eventuelle Festplattenspeicher wären gut. Darüber hinaus gibt es auch heute noch etliche Firmen, die es für sinnvoll halten, ihre Spiele mit einem Kopierschutz auf der Diskette zu versehen. Diese vorsintflutliche Praxis sollte ebenfalls bekanntgegeben werden.

Steffen Horn, Bremen

Diese technischen Angaben wären ausschließlich für MS-DOS-Versionen interessant und würden den Rahmen unseres Wertungskastens hoffnungslos sprengen. Bei Besprechungen von PC-Spielen packen wir die wichtigsten technischen Daten (z.B. RAM-Bedarf und Grafikkartenunterstützung) in der Regel in den Text rein. *hl*

Mega-Fragen

1: Wann erscheint das Spiel "Shadow Dancer" für das Mega Drive?
2. Wofür ist der seitliche Ausgang (rechts, von vorne gesehen) am Mega Drive?
3. Habt Ihr schon ein paar Infos zu "Phantasy Star III"?
4. Wie sieht es eigentlich in Japan mit dem Mega Drive aus? (Verkaufszahlen, Popularität etc.)

Frederic Ufer, Lindlar

1. Shadow Dancer ist mittlerweile erschienen und wird in dieser Ausgabe getestet.
2. Hier werden wahrscheinlich zukünftige Peripheriegeräte wie z.B. das angekündigte CD-ROM angeschlossen.
3. Leider noch nicht.
4. In Japan ist das Mega Drive sehr populär und hat die PC-Engine in Sachen Verkaufszahlen hinter sich gelassen. *mg*

Wissenswert

Interessante Fragen für alle Game-Boy-Benutzer:
1: Kann man jedes Universalnetzteil benutzen oder nur den original Game-Boy-Adapter von Nintendo?
2. Darf man nun Akku-Batterien benutzen oder nicht (oder nur das original Batterieset von Nintendo)?

Daniel König, Düsseldorf

Zu 1: Man kann jedes handelsübliche Netzteil benutzen, das die geforderte Watt- und Ampere-Leistung bringt (bitte im Bedarfsfall beim Elektrofachhandel nachfragen).

Zu 2: Du darfst problemlos Akkubatterien benutzen — egal welche Marke. *mg*

STARKILLER

Wo die Schaltkreise murmeln. . . Teil 1

Grafik: Rolf Boyke
Texte:Heini Lenhardt







Apropos Sonderheft

Leider fiel mir in Eurem Sonderheft "Die besten Spiele 1990" gleich ein negativer Punkt auf: Die Tests sind nur alphabetisch geordnet. Es bringt zwar eine gewisse Übersicht mit sich, doch wäre es klüger gewesen, die Tests, noch bevor man sie alphabetisch ordnet, in a) Computerspiele und b) Videospiele zu unterteilen.

Der zweite negative Punkt ist meines Erachtens, daß im Vorwort auf Seite 6 von der niedrigsten Bewertung (66 Prozent) die Rede ist. Als ich dann das Sonderheft einmal durchblätterte, sah ich auf Seite 24 den Test zu dem Spiel "Chambers of Shaolin"; hier wurde allerdings die oben erwähnte niedrigste Bewertung von 66 Prozent deutlich unterschritten (bei der C-64-Version). Es ist schon verwirrend, wenn man am Anfang liest, hier seien die "besten" Spiele vertreten und dann bekommt man eine solche Bewertung vorgesetzt. Ich muß allerdings auch dazu sagen, daß dieses Spiel als Hit für Amiga und Atari beschrieben wurde. Trotzdem hätte es genügt, im Text darauf aufmerksam zu machen, daß die Umsetzung auf den C 64 nicht so gut ausfiel und sie daher nicht ihr Geld wert sei. Außerdem vermisse ich den Spieletest von Ishido. In *POWER PLAY* 11/90 auf Seite 57 hatte dieses Spiel sogar das *POWER-PLAY*-Prädikat verdient und damit natürlich eine hohe Benotung, aber im Sonderheft ist es nicht vertreten. Warum?

Dieter Legenstein, A-Muthmannsdorf

Zur Ordnung: Eine Unterteilung in Computer- und Videospiele hatten wir anfangs auch erwogen, aber es gibt ein paar Titel, die sowohl für Computer- als auch für Videospielsysteme erhältlich sind. Und bevor es zum großen Durcheinander kommt (welcher Titel steht bei welcher Rubrik?) haben wir das komplette Sonderheft kurz und schmerzlos alphabetisch sortiert.

Zu Shaolin: Die Bemerkung in der Einleitung war so zu verstehen, daß nur Titel, bei denen mindestens eine Version über 66 Prozent erreichte, eine Chance hatten, im Sonderheft berücksichtigt zu werden. Nun gibt es öfters Spiele wie Chambers of Shaolin, bei denen einige Versionen besser, andere aber schlechter ausgefallen sind. Wir haben uns entschlossen, in solchen Fällen auch die Versionen mit niedrigen Wertungen anzugeben, damit die Sache schön komplett ist und keine Informationen unterschlagen werden.

Zu Ishido: Nur zu gerne hätten wir Ishido getestet, aber es war bereits mit der Macintosh-Version im Vorgängersonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten gewesen. Da es ein wenig verschwenderisch gewesen wäre, "nur" wegen den Umsetzungen Ishido ein zweites Mal zu berücksichtigen, mußte es leider beim neuen Sonderheft draußen bleiben. *hl*

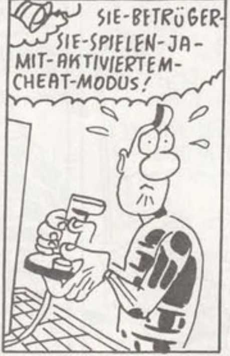
Vermißt

Ein großes Lob an Rolf Boyke, der das 2. Sonderheft hervorragend gestaltet hat. Aber der Rest läßt zu wünschen übrig. Abgesehen von einigen falschen Angaben im Steckbrief wart Ihr nicht in der Lage, die 100 besten Spiele herauszusuchen. Ich vermißte Afterburner (Power-Wertung 80, Mega Drive), Bomber Man (Power-Wertung 81, PC-Engine), Emlyn Hughes Soccer (Power-Wertung 83, Amiga/ST), Indiana

STARKILLER Wo die Schaltkreise murmeln. . . Teil 2

Grafik: Rolf Boyke
Texte:Heini Lenhardt









STARKILLER Wo die Schaltkreise murmeln. . . Teil 3

Grafik: Rolf Boyke
Texte:Heini Lenhardt







Jones and the Last Crusade, (Power-Wertung 90, Amiga/ST) und Ishido (Power-Wertung 87, MS-DOS), um nur einige zu nennen. Ihr könnt Euch nicht herausreden, indem Ihr sagt, daß Ihr Umsetzungen anderer Computer/Konsolen nicht berücksichtigt, weil es auch genug andere Neuerscheinungen gab, die man gegen andere, schlechtere Spiele hätte austauschen können.

Mathias Blunck, Eutin

Bei Emlyn Hughes Soccer, Indiana Jones und Ishido handelt es sich um Spiele, die bereits im letztjährigen Sonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten waren. Bomber Man kam zu spät für den Redaktionsschluß des Sonderheftes, Afterburner fiel auch dem Umsetzungs-Malus zum Opfer. Wir können Euch versichern, daß wir gründlich die alten Wertungen abgeklopft hatten, bevor wir die Auswahl für das Sonderheft trafen und kein wirklich neues Spiel vergessen hatten, das uns rechtzeitig zu Redaktionsschluß vorlag. *hl*

Wer ist Kati

Ich bin der Meinung, daß Ihr bei der Grafikwertung eines MS-DOS-Spieles die VGA-Grafik bewerten solltet und nicht nur die EGA-Grafik. Es gibt mittlerweile schon so viele PC-Benutzer, die eine VGA-Karte besitzen, und die, die mit ihrer Maschine spielen, haben sowieso fast alle VGA-Grafik. Bei den Bildschirmfotos zeigt Ihr VGA-Grafik, bei der anschließenden Wertung redet Ihr über EGA-Grafik. Da kann doch was nicht stimmen oder? Schließlich bewertet Ihr ja auch den Adlib-Sound und nicht den PC-Piepser, wenn die Karte unterstützt wird. Und noch etwas: Wer ist Kati Hamza? Versucht nicht, Euch herauszureden! Ich habe Beweise, alles ordentlich recherchiert. Es fing alles an mit Ausgabe 3/90, als auf den Seiten 17 und 19 ihr Name unter zwei Artikeln stand. Damals, als ich noch jung und naiv war, habe ich es gar nicht bemerkt. Es ging dann weiter mit Ausgabe 4/90 auf Seite 9. Schon wieder stand da ihr Name, diesmal mit "i" statt mit "y". Doch auch da habe ich noch nichts bemerkt. Es verging dann eine gewisse Zeit, bis ihr Name schließlich wieder in Ausgabe 7/90 erschien. Nun endlich war er mir aufgefallen, der Name Kati Hamza. Dieser Name, den ich nicht einordnen konnte. Nennt Ihr vielleicht Euren Textcomputer so oder ist es eine Freundin eines Redakteurs? Wieso schreibt sie andauernd Artikel für Euch? Stellt sie uns doch einmal vor! Wir wollen schließlich wissen, wer uns diese Artikel vorsetzt.

Daniel Schaller, Iserlohn

Seit kurzem bewerten wir bereits die VGA- und nicht die EGA-Grafik bei MS-DOS-Spielen. Sollte ein Programm eine bemerkenswerte EGA-Grafik haben, werden wir dies extra im Text erwähnen. Wir haben leider vergessen, diese Änderung in der "So bewerten Wir"-Rubrik nachzutragen.

Kati Hamza ist eine freiberufliche englische Journalistin,

die ab und zu vor Ort einen Bericht für uns recherchiert. Da sie in England wohnt, kann sie problemlos auf der Insel ansässige Firmen oder Programmierer besuchen. Spieletests wird sie allerdings nicht schreiben. *mg*

Sehr geehrte Herren Spieletester

..an Eurer Zeitschrift gibt es nicht mehr viel zu verbessern. Aber manche Spiele (z.B. Populous) kann man zu zweit spielen, indem man zwei Computer aneinanderschließt. Druckt doch bitte ab, *welche* Computer man bei diesen Spielen koppeln kann.

Henning Josten, Kempen

Normalerweise stehen die Kombinationsmöglichkeiten der zu verbindenden einzelnen Computer im Handbuch des entsprechenden Spieles. Meistens gibt's bei der Verkabelungen zwischen ST und Amiga keine großen Probleme, schwieriger wird's oft bei Verbindungen zwischen MS-DOS PCs und einem Amiga oder einem ST. *mh*

Kick Off zum letzten...

Als fanatischer Game-Boy-Benutzer und Denkspiel-Freak passiert es nur alle Jubeljahre einmal, daß mir auch ein Spiel aus dem Action- und Sportspielgenre auf Anhieb gefällt. So war es vor Jahren mit "Paradroid" und "Two on Two Basketball", später wanderten auch "Superstar Icehockey" und "Wayne Gretzky Hockey" verdächtig oft in den Diskettenschacht des jeweiligen Computers. Vor vielleicht 18 Monaten kam ich dann mehr aus Zufall zu einem Exemplar von Kick Off — kurzum: Die nächsten vier Tage war ich nicht imstande, auf normale Reize zu reagieren. Mittlerweile sind einige Wochen vergangen und der Nachfolger des Wonneprogramms sowie "Player Manager" sind erschienen. Für mich hat seitdem ein neues Zeitalter der Sportspiele begonnen. Trotz allem können sich die Herren Gaksch und Lenhardt, immerhin selbsternannte Experten des Computer-Kickens, nicht herablassen, auch unter dieses Spiel ihre "Jubelfratzen" zu setzen. Kritisiert wird da unter anderem, daß Bälle vom Fuß wegspringen, flüssige Kombinationen nur mit gehöriger Hilfe von Glücksgöttin Fortuna möglich seien, usw. Frage: Ich habe noch keinen Fußballer aus Fleisch und Blut gesehen, der auf dem Spielfeld Pirouetten und wilde Haken schlägt und gleichzeitig auf dem Weg zum Tor zehn Gegenspieler verdammt "alt" aussehen läßt, ohne daß ihm ab und an der Ball vom Fuß springt. So verhalten sich die Kicker nur bei Spielen wie Microprose Soccer: Sicherlich ein gutes Spiel, doch realistisch kann ich das nicht nennen. Bei Kick Off dagegen sind waghalsige Manöver wie die oben beschriebenen nur mit verdammt viel Übung möglich, doch nach einigen Wochen intensiven Spielens glücken eben auch derartige Tricks. Zu den Kombinationen bleibt zu sagen: Jedes gute Zusammenspiel steht und fällt mit der benutzten Taktik. Die einprogrammierten Taktiken, ob nun schlicht 5-3-2 genannt oder mit blumigen Namen wie "Falcon" oder "Balanced" geschmückt, sind alle komplett für die Tonne. Wer vielleicht ein Stündchen investiert und bei einer Tasse Kaffee selbst eine Spielstrategie schreibt, der kann sich auch darauf verlassen, daß Pässe ankommen, wenn auch eine vernünftige Mannschaft mit genügend fähigen Spielern Voraussetzung dafür ist.

Christian Spreitz, Herford

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-score-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-High-Score ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top score für die Konsolenknallerei **Elemental Master** auf dem Mega Drive. *mh*

Schickt Eure High scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Bei Super Star Soldier hat Till Kimmelmann abgeräumt



Rock'n Roll heißt für Jonny Hablützl die Devise

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

Turrican
C 64: 1,336,290 von Nicolas Heyer, Meppen

Super Star Soldier
PC-Engine: 2,755,500 von Till Kimmelmann, München

Puzznic
Amiga: 318,600 von Timo Perlinger, Massenbachhausen

Blood Money
ST: 265,950 von Michael Koppatz, Weißenburg

Gradius
NES: 48,315,700 von Ingmar Hensler, Limburg

Wings Death
Amiga: 318,675 von Stefan Tellenbah

Klax
C-64: 498,286 von Throsten Mies, Wuppertal

Strider
Mega Drive: 120,350 von Stefan Sieber, Hainburg

Batman
Gameboy: 401,720 von Ronald Niewg, Bad Harzburg

Rock'n Roll
Amiga: 766,400 von Jonny Hablützl, CH-Zürich

Lotus Esprit
Amiga: 1:45.1 Sec (Italy) von Stefan Krings

Space Ace
Amiga: 28,200 von Kim Bartschat, Munster

Blasteroids
Amiga: 880,470 von Gerhard Feige, Partenstein

Score des Monats

Paradroid 90
Amiga: 87,650 von Matthias Worms, Hamburg

SIND SIE FERTIG GENUG FÜR RAINBOW ARTS ?

Sind Sie fertig mit überfüllten Universitäten ? Sind Sie fertig mit schlechten Bezahlungen ? Sind Sie fertig mit langweiligen Aufgaben ? Sind Sie fertig mit der konventionellen Karriereleiter ?

Dann sind Sie in der Tat fertig genug für Rainbow Arts. Wir sind ein schnell wachsendes Softwarehaus, daß sich auf Entwicklung und Vertrieb von Computerspielen spezialisiert hat. Vor 6 Jahren wurden wir gegründet und sind einer der Marktführer geworden. Wir vertreten namhafte Softwarehäuser in Deutschland und Europa.

Um unsere Ziele zu erreichen, wurden nachfolgende Stellen geplant und sind schnellstmöglich zu besetzen. Wir bieten eine angemessene Dotierung und gute soziale Leistungen. Bei uns können Sie selbstständig arbeiten, Ihr Einsatz und Ihre Kreativität wissen wir zu würdigen. Sie werden Teil eines professionellen aber unkonventionellen Teams.

Für unsere Marketingabteilung suchen wir

eine(n) Product Manager(in)

Sie vertreten die Firma gegenüber Teilen der Fachpresse um bestehende Kontakte zu pflegen und neue zu knüpfen. Großkunden und Händler bedürfen Ihrer aktiven Unterstützung und Betreuung. Auch internationale Lizenznehmer wollen auf dem Laufenden sein. Sie planen und führen Marketingaktionen durch.
Haben Sie keine Schwellenangst! Wir erwarten keine spezifische Ausbildung, Sie sollten jedoch genug von Spielen verstehen, sowie über gute Deutsch- und Englischkenntnisse verfügen. Schicken Sie Ihre Bewerbung an unsere Marketingleiterin, Frau Dodt.

Zur Verstärkung unserer Entwicklungsabteilung suchen wir

eine(n) Producer(in)

Sie sind der Teamleiter. Zusammen mit Programmierern, Grafikern und Musikern entwickeln Sie ein Programm zur Marktreife - am besten zum Hit! Termin- und Qualitätssicherung gehören zu Ihren Aufgaben. Wir zählen auf Ihre Meinung beim Ankauf neuer Produkte. Lizenzgeber und -nehmer im In- und Ausland werden im technischen Bereich von Ihnen betreut. Sie sollten viel von Spielen verstehen und über profunde Kenntnisse der gängigen Hardware verfügen. Am besten haben Sie schon einmal an der Entwicklung eines Spiels mitgewirkt. Für diese Tätigkeit gibt es noch nicht einmal eine Ausbildung, wir erwarten aber gute Englischkenntnisse und Reisefreudigkeit. Ihre Bewerbung richten Sie an unseren Entwicklungsleiter, Herrn Teut Weidemann.

Zur Kompletierung unserer Produktpalette 91/92 suchen wir noch

das Spiel,

das Akzente setzt. Wir suchen innovative Produkte von hoher Qualität. Sie werden von uns intensiv bis zur Fertigstellung in Ihrer Tätigkeit unterstützt. Wir verkaufen europaweit Fertigprodukte und vergeben in Amerika Lizenzen an führende Softwarehäuser, auch im Konsolenbereich. Unser Angebot ist daher sicher lukrativ. Auf den Vertrieb haben Sie ausreichend Einfluß, wir legen Wert auf Partnerschaft. Weiterhin suchen wir noch Grafiker und Programmierer zur Integration in freischaffende und festangestellte Teams.
Bitte setzen Sie sich schriftlich mit Herrn Weidemann oder Herrn Stock in Verbindung.

Wir sind umgezogen

Rainbow Arts
Daimlerstr. 10
4044 Kaarst 2



Neue Telefonnummer

Tel.: 02101/6602-0
Fax: 02101/6602-263



STARKILLER #36

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 8

"New Look"

Die Suche nach den drei Orakel-Dosen geht in eine entscheidende Phase: Starkiller und Tentakel operieren auf Titano IV, Dr. Bobo bringt inzwischen Tranter in repräsentative Formen.























































FORTSETZUNG FOLGT

GALAXY

Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL + 1 Spiel	399,-
PC Engine GT -Handheld*** + 2 Spiele	699,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bomberman***	99,-
Cyber Combat Police*	99,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Kadash**	99,-
Märchen Maze*	99,-
Neutopia***	79,-
Out Run*	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vasteel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste jp**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Arrow Flash jp	59,-
Atomic Robokid*	99,-
Axis FZ jp	59,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US***	119,-
Crack Down jp**	99,-
Darius II jp	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp **	59,-
Gaiares jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Heavy Unit jp	99,-
J.M.Football US***	109,-
Lakers vs Celtics***	119,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US***	109,-
Wonderboy III jp**	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Bubble Ghost US**	65,-
Chase HQ US	65,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Klax jp***	65,-
Kwirk dt.***	49,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Skate or Die US***	69,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Caseboy	39,-
Gamelight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-
Console Club No.1	15,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
G-Loc	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Antares	ST/Amiga
Betrayal	ST/Amiga/IBM
Dragon Curse	PC Engine
Epic	ST/Amiga/IBM
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Human Tennis	PC Engine
Jackie Chan	PC Engine
Mig29 Fulcrum	ST/Amiga/IBM
Knights of the Sky	IBM
Lemmings	ST/Amiga
Nintendo Superfamicon	
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret of Monkey Island	ST/Amiga
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Speedball II	Amiga/IBM
Starlord	ST/Amiga/IBM
Tiger Heli	Sega Mega Drive

C64 DISK

Challengers**	55,-
Creatures	45,-
Dick Tracy	45,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD.	45,-
Might&magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Soccer Mania***	45,-
Starflight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Welltris	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Bundesliga Manager***	45,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Micropose Soccer**	55,-
Poool of Radiance***	69,-
Puzznic***	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive***	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing***	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Puzznic***	69,-
Popolous***	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

B.A.T.	89,-
Badlands**	69,-
Chase HQ II	69,-
Galactic Empire	85,-
Lettrix	69,-
M.U.D.S***	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix*	75,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Simulcra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II*	69,-
Super off Road Racer**	69,-
Transworld**	75,-
Vaxine*	69,-
u.v.a.	

IBM

Aircraft Sc.Designer**	85,-
Battle Tech II**	99,-
Blue Max**	99,-
Challenger**	79,-
Covert Action**	109,-
Crash Course**	85,-
Elvira***	75,-
Hard Nova**	79,-
Imperium**	79,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Lord of the Rings**	99,-
M.U.D.S.***	85,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Red Baron*	99,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rick Dangerous II**	69,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island dt.***	79,-
Silent Service II***	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Space Quest III dt.**	99,-
Their Finest Hour***	89,-
Trans World**	79,-
Zeliard	69,-

Ultima VI***	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander*****	109,-/99,-
Wing Com.Secret Miss.Disc***	45,-
Wonderland**	99,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver***	75,-
Captive***	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Elvira**	109,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Great Courts II***	75,-
Indianapolis 500**	75,-
M.U.D.S.***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Power Monger***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

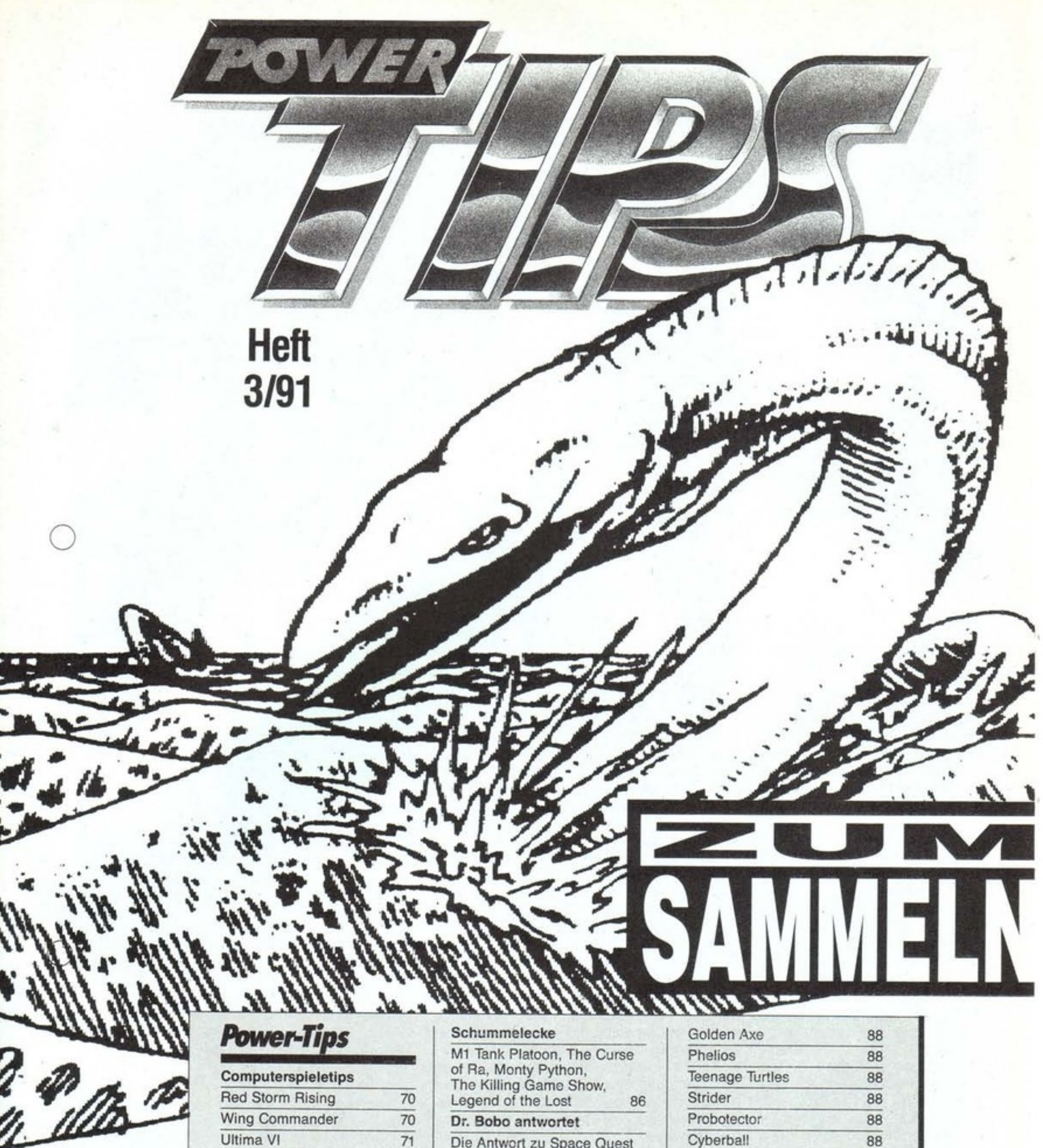
A-10 Tank Killer**	85,-
B.A.T.	89,-
Badlands**	69,-
Carthage	69,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Curse of RA*	59,-
Fatal Heritage	75,-
Galactic Empire	85,-
Golden Axe	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	69,-
Obitus	89,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II**	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Timewarp	119,-
Tom & the Ghost	69,-
Trans World*	79,-
Turrican*	59,-
Wolfpack**	85,-
Wrath of the Demon	79,-
Slimline Laufwerk	199,-

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Roland, Thomas, Wolf und incredible Stevie besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras
! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !
Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

089 / 7605151



Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Red Storm Rising

Torsten Petri aus Lorch/Rhein ist auf Tauchstation gegangen und möchte seine Erfahrungen mit uns teilen.

Die Gegner

Carrier Task Force (Flugzeugträger mit Geleit):

Da der Flugzeugträger sehr laut ist, befindet man sich am Anfang des Kampfes meist sehr weit weg von der feindlichen Gruppe. Kommen die Schiffe auf Euch zu, dann wartet Ihr, bis sie nah genug für einen Torpedoangriff sind. Haltet trotzdem genug Abstand, sonst macht Ihr unliebsame Bekanntschaft mit Torpedos. Wenn die Schiffe sich von Euch wegbewegen, hilft nur eins: auf 300 Fuß gehen, Raketen starten, Decoy starten (kein Noisemaker!), wieder auf 995 Fuß gehen und so schnell wie möglich verduften. Hat sich die Aufregung etwas gelegt, könnt Ihr einen zweiten Angriff starten.

Diesel-U-Boote:

Konventionelle U-Boote sind die gefährlichsten Gegner. Sie orten Euch früher, als Ihr sie. Hier hilft nur eins: Sofort angreifen und dann alle feindlichen Torpedos abwehren.

Amphibious Groups:

Diese Gegner sollten eigentlich keine größeren Probleme aufwerfen. Ihr nähert Euch dem Feind, geht runter auf fünf Knoten und startet Eure Torpedos in Richtung der Schiffe. Aktiviert die Torpedos erst im letzten Augenblick. Sorgt in jedem Fall dafür, daß die Steuerkabel nicht reißen. Flüchtende Landungsboote erledigt Ihr nach dem Versenken der Escort-Schiffe mit Raketen.

Atom-U-Boote bekämpft man auf weite Entfernung mit der "Sealance" (wenn vorhanden). Wenn man keine "Sealance" hat, wird die Sache schwierig: Nähert Euch möglichst unbemerkt und versucht es mit Torpedos. Hubschrauber stören nur bei Raketenangriffen. Wenn Ihr "Stinger" geladen habt, dann wartet Ihr so lange, bis er sich nähert und schießt ihn dann ab. Wenn Ihr keine "Stinger" habt, bleibt Euch nur die Flucht. Die Hubschrauberpiloten bemerken Euch meist nicht, wenn Ihr nur mit Torpedos angreift.

Bei einem Torpedoangriff solltet Ihr erst in die falsche Richtung feuern und die Torpedos erst etwas später auf das tatsächliche Ziel programmieren. Die feindlichen Schiffe feuern dann oft in die falsche Richtung. Nähert Euch niemals Schiffen, die mit Wasserbombenwerfern ausgerüstet sind. Wasserbomben kann man nicht ausweichen.

Habt Ihr auch nach längerer Zeit keine Ortung, probiert folgendes: Langsam um 360 Grad drehen, über den Layer/unter den Layer wechseln. Wenn auch das nicht hilft, schaltet den "Map Overlay" ein und fahrt in eine Gegend, in der keine weißen Punkte sind. Aktives Sonar nur im Notfall benutzen, wenn Ihr sowieso schon geortet seid. *vw*

Wing Commander

Origins "Wing Commander" ist ein Actionspaß der Extraklasse. Frederic Daguenet aus Berlin schickte uns seinen Erfahrungsbericht als Kampfpilot.

— Wer nicht ewig in der Hornet sitzen möchte und sich außer der "Golden Sun" noch andere Orden an die Heldenbrust heften möchte, muß auch etwas dafür tun. Das heißt, alle Missionen erfolgreich beenden und soweit wie möglich alle Abschüsse auf sich verbuchen.

— Prinzipiell gibt es fünf verschiedene Missionen:

☐ Escort-Mission

Meist wird man einem Drayman-Frachter als Geleitschutz zugeteilt. Ab und zu wird auch ein Zerstörer eskortiert. Besonders die Frachter sind nur schwach geschützt, so daß man die gegnerischen Schiffe möglichst schon in weiter Entfernung von dem Frachter abfangen sollte. Also gleich den Nachbrenner rein und feuern, was das Zeug hält. Dabei darauf achten, daß sich kein Kilrath absetzt und den Frachter atomisiert.

☐ Intercept-Mission

Dürfte keine größeren Probleme machen. Ihr säubert Jump-Points von gegnerischen Schiffe, damit freundliche Schiffe ungehindert in den Hyperraum eintauchen können.

☐ Strike-Mission

Bei diesen Missionen ist Euer ganzes Können gefragt. Die großen Schiffe des Gegners sind zwar kein größeres Problem, allerdings ist ihr Geleitschutz nicht von schlechten Eltern. Euch wird zwar im Briefing-Room gesagt, daß ihr die Jäger ignorieren sollt, doch das ist in den meisten Fällen tödlich. Wenn sich eine Jalthi an Euer Heck setzt, dann gute Nacht. Also zuerst immer die Eskorte ausschalten und dann erst die dicken Brummer angehen.

☐ Patrol-Mission

Wieder keine allzu schwere Aufgabe. Auf Euren Erkundungsflügen kommt es meistens nur zu einzelnen Fighter-Duellen.

☐ Defend-Mission

Die schwersten Missionen überhaupt. Wenn Ihr einen feindlichen Angriff auf das Mutterschiff abwenden wollt, dürft Ihr nicht die Übersicht verlieren. Ihr solltet die Gegner nicht verfolgen, sondern immer beim Mutterschiff bleiben.

— Die Hornet

Sie ist schnell und wendig, was man sich zunutze machen sollte. Direkte Treffer steckt sie nur schlecht weg, deshalb nie frontal angreifen. Nehmt Euch vor Grathas und Jalthis in acht.

— Die Scimitar

Kein sehr gutes Schiff, da sie nicht besonders wendig und schnell ist. Ihre Mass-Driver-Cannons haben zwar eine gute Durchschlagskraft, verlieren aber schnell die Energievorräte. Nur feuern, wenn eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit besteht. Im Dogfight öfter den Afterburner benutzen, um in eine bessere Position zu kommen.

— Die Raptor

Sie ist das mit Abstand am besten bewaffnete Schiff. Vor allem gegen die kleinen Salthis und Dralthis eignet sie sich gut zum Frontalangriff. Vorsicht vor Asteroiden- und Minenfeldern: Sie ist recht plump in der Steuerung.

— Die Rapier

Dieses Schiff vereinigt die Wendigkeit der Hornet mit der Feuerkraft der Raptor. Auch mit ihr können Frontalangriffe geflogen werden. Kollisionen mit den Gegnern sollte man vermeiden.

— Gegnerische Schiffe

Die Salthi und Dralthi nerven nur durch ihre hohe Wendigkeit, sind aber leichte Gegner. Die Jalthi ist das bestbewaffnete Schiff des Gegners. Ihren sechs Rohren solltet Ihr tunlichst nicht in die Quere kommen. Zum Glück ist sie äußerst träge. Die Krait ist da schon ernster zu nehmen: Gute Panzerung, gepaart mit großer Wendigkeit, sind eine ernste Gefahr für unsere Karriere. Die Gratha ist der gefährlichste Gegner von allen: exzellente Bewaffnung und starke Panzerung. Der sicherste Platz ist hinter diesen unangenehmen Maschinchen. Geizt nicht mit



In diesem Monat vergeben wir unsere Super-Prämie mal nicht an einen emsigen Kartenzeichner, sondern der Preis geht an einen cleveren Cheat-Bastler. Florian Weber aus Tutzing löst alle Probleme in Lord Britishs' Landen. Wer bei "Ultima VI" nicht weiterkommt und sich vor Verzweiflung schon in sein Langschwert stürzen wollte, kann jetzt seine Mannschaft ohne Schwierigkeiten mit allen nötigen Extras ausrüsten. Freunde von Mammutlösungen werden ihre Freude an der "Kings Quest V"-Komplettlösung haben.

Jetzt etwas in eigener Sache: Was haltet Ihr eigentlich von einem Tips-Sonderheft? Ich würde mich freuen, wenn Ihr dazu mal Eure Meinung schreiben würdet. Besonders Anregungen zu Aussehen und Aufteilung eines solchen Heftes sind gefragt. Wollt Ihr umfassende Kartensammlungen oder lieber viele Schummeltricks? Laßt Eurer Fantasie freien Lauf und schickt das Ergebnis an mich.

So, genug geredet. Ran an den Compi und losgespielt! Die Osterferien wollen sinnvoll genutzt werden. Grüße, Volker.

Missiles, Frachter oder Zerstörer lassen sich zur Not auch mit den Bordkanonen besiegen. Und nun: weggetreten! *vw*

Ultima VI (MS-DOS)

Florian Weber aus Tutzing liefert uns den Cheat zum Rollenspielknüller Ultima VI. Zuerst muß man Iolo ansprechen, dann dreimal SPAM und danach einmal HUMBUG eintippen. Unten sind einige der wichtigsten Items aufgelistet. Ihr müßt nur die entsprechende Zahl bei "Get Item" als "Object Number" eingeben. *vw*

Oops-Up (Amiga)

Marc Kissel aus Bad Nauheim beliefert uns mit allen Levelcodes für Demonwares Geschicklichkeits-"Oops-Up". Frohes Ballonplatzen. *vw*

1	PO01		P49X		AQ1Q		9O5W		ER7E
	DKS1		A0A5		S046		TRP2		NEPD
	30FJ		39VS		VE96		6GI3	90	W8GA
	FL59		XPE4		X94B	70	REWQ		PI31
	Q058		FE5C	50	E114		IPOU		2I10
	FA20	30	CXE5		D824		HGF6		A234
	5F6J		32H4		84DS		FUK0		X3Q1
	CKD4		PD30		S04L		30RT		NEC1
	NF05		10F4		FOR0		JUEE		GUF7
10	D04G		D947		2FF7		MIRO		A3K9
	40V8		FD4G		R4KG		GULU		C5J0
	FDL0		DK48		39GH		JUG8		IH90
	V03D		206G		PW04		R2T7	100	JUBI
	49F8		DK39		OEP5	80	TUP8		V069
	WAQD		DGLO	60	R4G6		KOP9		T800
	X038	40	DO49		MF03		BIWI		4799
	UU09		6P05		OW75		EB01		
	40FJ		FO49		MC90		SA3A		
	X03C		4G7H		0OT8		S4A9		
20	DK49		XPE5		TI27		LA8D		
	G8LD		UP9F		W3RF		MUE0		

Es sticht die Harpune, es platzt der Ballon: Alle 100 Level von Oops-Up

1 = LEATHER HELM
2 = CHAIN COIF
3 = IRON HELM
4 = SPIKED HELM
5 = WINGED HELM
6 = BRASS HELM
7 = GARGOYLE HELM
8 = MAGIC HELM

9 = WOODEN SHIELD
10 = CURVED HEATHER
11 = WINGED SHIELD
12 = KITE SHIELD
13 = SPIKED SHIELD
14 = BLACK SHIELD
15 = DOOR SHIELD
16 = MAGIC SHIELD

17 = CLOTH ARMOUR
18 = LEATHER ARMOUR
19 = RING MAIL
20 = SCALE MAIL
21 = CHAIN MAIL
22 = PLATE MAIL
23 = MAGIC ARMOUR

24 = SPIKED COLLAR
25 = GUILD BELT
26 = GARGOYLE BELT

27 = LEATHER BOOTS
28 = SWAMP BOOTS

33 = SLING
34 = CLUB
35 = MAIN GAUCHE
36 = SPEAR
37 = THROWING AXE
38 = DAGGER
39 = MACE
40 = MORNING STAR
41 = BOW
42 = CROSSBOW
43 = SWORD

44 = TWO-HANDED-HAMMER
45 = TWO-HANDED-AXE
46 = TWO-HANDED-SWORD
47 = HALBRED
48 = GLASS-SWORD
49 = BOOMERANG
50 = TRIPLE CROSSBOW
51 = FORCE FIELD
52 = WIZARD EYE
54 = MAGIC BOW
55 = ARROW
56 = BOLT

57 = SPELLBOOK
58 = SPELLS
59 = CODEX
60 = BOOK OF PROPHECIES
61 = BOOK OF THE CIRCLES
62 = VORTEX CUBE
63 = PICK LOCK
64 = KEY

65 = BLACK PERL
66 = BLOOD MOSS
67 = GARLIC BLUB
68 = GINSENG ROOT
69 = MANDRAKE ROOT
70 = NIGHTSHADE MUSHROOM
71 = SPIDER SILK
72 = SULFUROUS ASH

73 = MOONSTONE
74 = AMULET OF SUBMISSION
75 = SNAKE AMULET
76 = ANKH AMULET
77 = GEM
78 = STAFF
79 = LIGHTNING WAND
80 = FIRE WAND
81 = STORMCLOAK
82 = RING
83 = OIL FLASK
84 = RED GATE
85 = BLUE GATE

86 = GAVEL
87 = ORB OF THE MOONS
88 = GOLD
89 = GOLD NUGGET
90 = TORCH
91 = 1 ZU YLEM
92 = 1 SILVER SNAKE VENOM
93 = SEXTANT
95 = BRUNCH OF GRAPES
96 = BUTTER
97 = GARGISH VOKABULARY
99 = BACKPACK
100 = SCYTHE
103 = PICK
104 = SHOVEL
105 = HOE
106 = WOODEN LADDER
114 = KNIFE
115 = WINE
116 = MEAD
117 = ALE
127 = SKILLET
128 = LOAVES OF BREAD
129 = POTION OF MEAT
130 = ROLLS
131 = CAKE
132 = CHEESE
133 = HAM
135 = HORSE CHOPS
136 = SKEWER
149 = SHIPS DEED
151 = BOOK
152 = SCROLL
153 = PANPIPES
154 = TELESCOPE
166 = SACH OF GRAIN
167 = SACK OF FLOUR
169 = RUBBER DUCKY
171 = FUMAROLE
172 = SPIKES
173 = TRAP
178 = BUCKET
181 = CHURN

Wenn das nicht hitverdächtig ist: Alle Extras zum Aussuchen

King's Quest

Lange genug haben wir gewartet, jetzt ist es endlich soweit: Kingŝ Quest V ist da. Reinhard Wolf aus Gießen schickt die Komplettlösung, Andreas Bissinger und Dirk Krämer aus Böblingen liefern die hervorragende Karte dazu.

Zu Anfang, mit Crispins altem Zauberstab ausgestattet, macht man sich auf den Weg in das kleine Dorf. Man befragt dort den Mann, der sich darum bemüht, seinen Karren wieder flott zu kriegen, schaut in das Faß hinein und erhält die ersten zwei Punkte für den übelriechenden Fisch. Nun kann man sich in aller Ruhe erstmal die drei Läden ansehen und mit den Besitzern sprechen. Dabei wird schnell klar, daß Graham gerne den roten Schlitten und den blauen Mantel hätte, sich diese Dinge aber noch nicht leisten kann. An der Stelle, wo vor dem ersten Betreten eines Ladens noch der Mann an seiner Karre werkelte, liegt nun eine Silbermünze im Wert von zwei Punkten. Damit wäre vorerst alles in dem Dorf erledigt. Man begibt sich nun zum Bäcker und verplempert den gerade gefundenen Silberling für Süßigkeiten (Custard Pie). Wer jetzt Hunger verspüren sollte, kann den Kuchen gerne essen, wird aber in noch weiter Ferne im Spiel dafür die Quittung erhalten...(Al says, save early...). Zwei weitere Bilder links befindet sich ein Baum, in welchem Bienen ihr Nest haben. An diesem Nest will sich soeben ein Bär (mhm, Honig) gütlich tun. Da gerade kein Bärentöter zur Hand ist, versucht man ihn mit allerlei Sachen zu bewerfen. Dies funktioniert natürlich nur mit sinnvollen Sachen wie Wackersteinen (leider gerade keiner da) und toten Fischen (oh Zufall!). Nachdem der Bär sich den Stinkefisch geschnappt hat, erscheint die Bienenkönigin und bedankt sich für Grahams Hilfe. Daraufhin darf man sich aus dem Bienennest eine Honigwabe entnehmen. Bevor man nun nach Norden aus dem Bild verschwindet, sammelt man noch schnell den Stecken vom Boden auf. Mit diesem Stock bewirft man den Hund, der am Ameisenhügel seinen Unsinn treibt. Auch der Ameisenkönig ist sehr dankbar für die Hilfe und verspricht, sich bei Graham zu revanchieren.

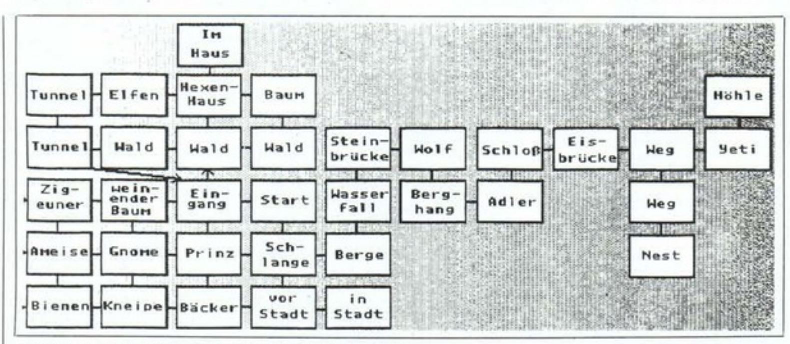
Gesagt, getan, denn vor der Kneipe befindet sich ein Heuhaufen, in dem es sich vorzüglich (ohne fremde Hilfe erfolglos) wühlen läßt. Der Ameisenbär marschiert zur Unterstützung heran und Graham erhält eine goldene Nadel. Jetzt kann man sich ja einmal mit den anderen Bildern vertraut machen und sich mit evtl. vorhandenen Personen über deren Bedürfnisse unterhalten. Gespräche führen kann man mit dem Gnomenopa, der Trauerweide, dem Verlobten der Trauerweide und dem Zigeuner, der allerdings nicht viel zu berichten weiß, außer daß es ihm stark nach Gold verlangt.

Jetzt zum etwas diffizileren Teil des Spiels. Links der Felder mit Bienen, Ameisen und Zigeuner beginnt die Wüste. In der Wüste kann man vortrefflich umherirren und nach sieben bis acht Feldern auch prima verdursten. Man hält sich nun an den Wüstenplan und geht, ausgehend von den Bienen, fünf Felder nach links, wo man fürs erste seinen Durst stillen kann. Danach geht man zwei Felder nach oben und drei Felder nach links. Nun steht man vor einem Gebirgseinschnitt, in dessen Hintergrund man ein Portal eines in den Berg gehauenen Gebäudes sieht. Außerdem kann man auch hier wieder vom kostbaren Naß schlabbern. Dies sollte aber relativ zügig geschehen, da bereits nach wenigen Augenblicken fernes Hufgetrappel zu hören ist. Man kann natürlich dumm rumstehen und sich schlachten lassen, kann sich aber auch einigermaßen geschickt hinter dem linken der beiden Felsbrocken an der Quelle verstecken. Die Reiter schnallen dann nichts mehr und öffnen eine nicht vorhandene Türe mittels weithin unbekannter Worte. Dies kann man auch probieren, wird aber feststellen, daß es ohne weitere Hilfsmittel nicht geht.

Danach macht man sich, begleitet von dauerhaftem Verdursten, auf den Weg zu des Rätsels Lösung, geht dreimal nach Süden (unten!) und ein-

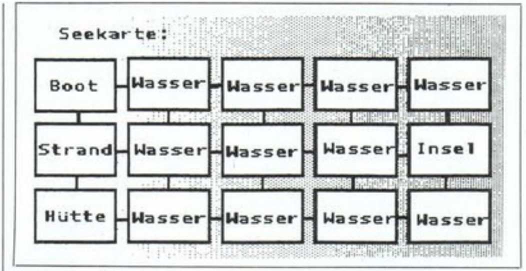


Damit Ihr in der Wüste nicht verdurstet: Alle Schauplätze auf einen Blick



Auch im Wald solltet Ihr Euch keine Fehltritte erlauben

mal nach Osten, findet dort einen herrenlosen Schuh, geht dreimal nach Westen, um sich dort abzukühlen, danach dreimal nach Süden und einmal nach Westen und ist da. Hier fällt zunächst einmal ein alkoholisierter Beduine durch Koordinationsschwierigkeiten auf. Diesen kann man erfolglos untersuchen, um dann in das kleine Zelt einzudringen und sich des Stabes zu bemächtigen. Dabei sollte man in einem Bogen um den Schnarcher herumgehen, da man andernfalls unangenehme Bekanntschaft mit einem Krummdolch machen darf. Nach Genuß des köstlichen, lebenserweckenden Trankes aus dem Bottich vor dem Feuer ist man wiederum gewappnet, einmal nach Osten und dreimal nach Norden zu wandern. Dort genehmigt man sich die obligatorische Erfrischung und spaziert dreimal nach Norden und zweimal nach Osten. Jetzt kann man mit Hilfe des soeben erbeuteten Stabes (den man dabei aus lauter Dusseligkeit zerbricht) die Schatzkammer betreten und dort in größter Eile



Ein Hoch auf die christliche Seefahrt: Orientierung leichtgemacht.

die vorhandenen Utensilien (Goldmünze und großer Goldkrug) aufklauben. Wem allerdings die Türe vor der Nase zuklappen sollte, dem hat mal wieder das letzte Stündlein geschlagen, was um so ärgerlicher ist, da nirgendwo vorher im Text steht, daß man besser vorher abgespeichert hätte.

Wer so schnell ist, den Saal zu verlassen, bevor einem die Türe ins Kreuz fällt, kann sein Leben auf amüsante Art und Weise beenden, indem er den Goldkrug aufmacht. Soviel zu 1001 Nacht. Nachdem der offensichtlich immense Durst des Königs Graham von Daventry ein vorletztes Mal gestillt wurde, läuft man viermal nach Osten und zweimal nach Süden, genehmigt sich dort einen letzten Schluck und marschiert schnurstracks nach Osten (fünfmal). Der aktuelle Aufenthaltsort sollte die Gegend mit den Bienen sein. Zwei Felder weiter nördlich drückt man dem Zigeuner das Goldstück in die Hand und erhält in der informativen Filmsequenz ein Amulett von der Zigeunerin Mushka. Dieses Amulett hängt man sich gleich mal um.

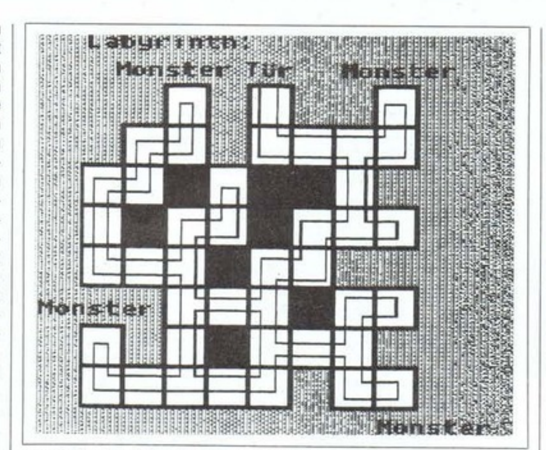
Nach langer beschwerlicher Wanderung bis zum Bäcker geht man in östlicher Richtung zum Bildausgang und wirft mit dem alten Schuh auf die dann aus Westen hereinstürmende Katze (muß auf jeden Fall klappen, passiert nur einmal!). Daraufhin hat man sich also auch eine Rattenmutti zur Freundin gemacht. Drei Bilder nördlich gelangt man in den unheimlichen Wald, jedoch nicht mehr hinaus. Eigentlich schade! Nachdem der Zauber der Hexe an einem abgeprallt ist (dank des Amuletts), begibt man sich zum Hexenhäuschen (mehrere Möglichkeiten, ganz leicht) und überreicht dort der freundlichen jungen Dame den wunderschönen Krug. Die ist natürlich genauso gescheit und neugierig wie Graham und macht die Dose auf. Damit ist dieses Übel beseitigt. Man kann die Brücke überqueren und in das Haus eindringen (hier ist manchmal ein Magic Spell aus dem Hexenalphabet gefragt, der kann aber auch zu jeder anderen Gelegenheit abgefragt werden).

Im Haus öffnet man die

Schublade und findet einen Lederbeutel (aufmachen) mit drei Edelsteinen. Weiterhin gibt es ein kleines Spinnrad in einer Truhe und in der Lampe versteckt einen kleinen Schlüssel. Ein Bild östlich vom Haus ist ein Baum mit einer Türe. Der Schlüssel paßt zum Glück und man findet ein goldenes Herz, welches der Prinzessin in der Trauerweide gehört. Nun geht man zurück zum Haus und danach nach Westen. In diesem Waldstück scheint es nur so von irgendwelchen schmucksteingierigen Kobolden zu wimmeln. Man wirft nacheinander die drei Edelsteine auf den Boden, verfehlt den kleinen Kobold, hofft, daß man gespeichert hat, lädt den letzten Spielstand, zerdrückt die Honigwabe auf dem Weg und wirft erst dann die drei Edelsteine. Da Honig ja bekanntlich von klebriger Konsistenz ist, bleibt der kleine Kobold zu unserem Glück in dem Kleister stecken und verspricht Graham, ihn aus dem Wald zu bringen. Dies geht weitgehend automatisch. Man erhält zum Dank für die Klunker noch ein feines Paar Elfenschuhe.

Wieder aus dem Wald heraus, geht Graham erstmal zur Trauerweide und gibt dieser ihr gülden Herzelein zurück, worauf diese ihre Harfe einfach fortwirft und sich mit ihrem Holden auf den Weg nach Hause macht. Die Harfe kann König Graham selbstverständlich wie kein zweiter bedienen (klingt nach Nero), nicht jedoch das exquisite Spinnrad (zwei linke Hände und nur Daumen), welches er kurzerhand dem Gnomenopa übereignet, der dann dreist behauptet, daß es ja eh sein Spinnrad wäre, und daß er vermutlich Rumpelstilzchen heißt, sich vor Freude in der Luft zerreißen könne und daraufhin sein Enkelkind zwingt, dem großen König Graham die blöde Marionette zu geben. Man guckt noch mal, ob sich bei den Zigeunern noch was abstauben läßt und stellt fest, daß außer einem Tamburin keiner mehr da ist.

Da in diesem Spiel besser nichts links liegengelassen werden sollte, schiebt man sich dieses Musikinstrument auch noch in die sierratypisch riesigen, nie ausbeulbaren Hosentaschen. König Graham marschiert nun stracks in die Stadt, die er schon vor langer Zeit mit Fisch und Münze verließ, tauscht dort die goldene Nadel beim Schneider gegen eine blaue Kutte, beim Spielzeugmacher die Marionette gegen einen Rodelschlitten (der auch noch in die Hosentasche paßt) und letztlich stürzt man den armen Schuhmacher ins Glück, indem man ihm die Elfenschuhe im Tausch gegen einen kleinen Hammer aufdrängt. Damit wäre nun auch das Letzte aus der kleinen Stadt herausgeholt und Graham kann sich nun endlich mal in aller Ruhe in die Kneipe setzen. Dort wird ihm aber kein allzu schöner Empfang vom Wirt und seinen Kumpanen (einer heißt wahrscheinlich Ken) bereitet. Der Schlag auf den Kopf läßt Graham gefesselt im Keller erwachen. Eigentlich ist jetzt das Spiel mal wieder vorbei, doch man hat ja selbst auch ein paar Freunde, namentlich die Rattenmutti, die einem Dank ihrer Nagezähne zu einem ansehnlichen Stück Seil verhilft. Graham wird jetzt etwas ungestüm und zerstört!! das rostige Schloß mit dem Hammer (war doch kein so schlechter Tausch, die Schuhe haben ja sowieso nicht gepaßt). Nach dem Öffnen der Türe findet man sich in der Küche der Kneipe wieder und mopst sich aus dem Kühlschrank eine große Lammhaxe. Verschwinden kann man durch die linke Türe, sein Leben beenden, indem man durch die rechte Türe geht.



Labyrinth ohne Schrecken: Karte gefällig?

Jetzt ist es an der Zeit, die blöde, giftige Schlange nördlich der Stadt zu erschrecken. Dies geschieht zweckmäßigerweise mit der Rassel. Der Weg in ein neues Gebiet beginnt. Da Graham sich auf einem Pfad in kühle Höhen befindet, erscheint es angebracht, den blauen Mantel überzuwerfen. Nach kurzer Schlitterpartie steht Graham vor einem Abgrund, hat plötzlich mächtigen Hunger und verspeist die halbe Haxe. Über sich kann er einen Ast sehen. Über diesen Ast wirft man das Seil und zieht sich daran so weit hoch, bis der Ast kracht, man zu Boden stürzt und sich dabei den Hals bricht. Nach erneutem Restore wählt man diesmal den Felsvorsprung zur rechten Seite des Astes aus, um daran das Seil zu befestigen. Nun kann man sich gefahrlos nach oben ziehen und steht schon vor dem nächsten Problem. Im Hintergrund sind einige Felsbrocken an der Wand zu sehen, über die unser wackerer König mittels des Handsymbols drüberhüpfen kann. Ich sag nicht, welche die richtigen sind, Graham stöhnt so schön beim Fallen. Hat man diese kleine Hürde gemeistert, so braucht man nur noch über den Baumstamm zu balancieren, um anschließend ein Bild weiter östlich gehen zu können. In diesem Bild wird der arme Cedric von einem garstigen Wolf gemopst, also schwingen wir uns schnell auf den Schlitten und nichts wie hinterher. Leider sind die Rodelkünste des Graham nicht sonderlich ausgeprägt, und er fährt die Kiste kurzerhand zu Schrott. Wieder ein Bild weiter östlich findet man einen bemitleidenswerten Adler, der nach Befragen zugibt, daß er ganz schön Hunger hat. Da Graham ein edles Herz hat, gibt er dem Adler eine Kleinigkeit (Haxe). Man geht den Weg weiter und wird schnell von einem Empfangskomitee, bestehend aus zwei Wölfen, zur Königin Icebella geleitet, die kurzerhand die Exekution von Graham und Cedric verfügt. Mit schneller Reaktion bedient man die Harfe und klimpert ein schönes Liedchen, welches die Königin von ihrem Tötungsvorhaben abbringt. Sie erlaubt Graham, seine Reise fortzusetzen, dies jedoch nicht ohne Gegenleistung. Graham soll den schrecklichen Yeti, der ihre Kristallhöhle okkupiert, vertreiben (oder Schlimmeres).

Man wird zur Höhle hingeleitet und steht in Sekundenbruchteilen vor dem garstigen Yeti mit dem großen Hunger. Es erweist sich nun als weitsichtig, daß man den Kuchen nicht selbst gefressen, noch dem Adler verfüttert hat, denn in alter Stummfilmmanier läßt sich dieses feine Tortenstück hervorragend im Gesicht des Yeti plazieren, worauf dieser etwas orientierungslos und ohne seinen Fallschirm angelegt zu haben über die Klippe springt. Im hinteren Teil der Kristallhöhle kann man nun ohne Sinn und Verstand versuchen, den einen kleinen Kristall von Hund abzubrechen, es wird aber empfohlen, dieses mit dem Hammer zu bewerkstelligen. Nachdem Graham wieder unbeschadet aus der Kristallhöhle zurückgekehrt ist, wird er vom Wolf zur Königin Icebella zurückgeleitet, die ihm und Cedric dann, wie versprochen, die Freiheit schenkt und noch ein paar nette Glückwünsche mit auf den Weg gibt.

Auf dem Weg zur Kristallhöhle geht Graham nach Süden und im danach in der Draufsicht erscheinenden Bild durch den Felskamin nach oben. Da ein Abenteuer ohne Überraschungen nicht abenteuerlich genug ist, wird ein weiteres Mal Sindbad der Seefahrer bemüht, denn Graham wird von einem Roc im Fluge gefangen und in dessen Nest verschleppt, in welchem gerade eines dieser doppelköpfigen Monster aus dem Ei schlüpft. Graham hat gerade genug Zeit, sich des goldenen Halsbandes zu bemächtigen, als er auch schon von dem wiedererstarkten Adler aus den Klauen dieses Monsters gerettet wird. Dabei bleibt allerdings der schöne blaue Mantel zurück (schade).

Da die Lösung doch recht umfangreich geworden ist, müßt Ihr leider bis zur nächsten Ausgabe warten, bis alle Rätsel gelöst sind.



Geisha

Andreas Möller aus Altwied hat sich mit dem "Emanuelle"-Nachfolger "Geisha" beschäftigt und alle erotischen Abenteuer heil überstanden. Hier sein Erfahrungsbericht:

Im Hotelzimmer im Ginza-Viertel öffnet man zunächst die untere Schublade und nimmt die leere Schachtel mit. Außerdem nehmt Ihr die "Hinoki"-Ölflasche vom Tisch. Mit dem Öl reibt ihr Euch die Hände ein und fangt die weibliche Zikade aus dem Bonsaibaum. Ab damit in die Schachtel. Anschließend laßt Ihr Euch von dem Wahrsager Isuzu die Zukunft voraussagen und mit Herrn O. bekannt machen. Von ihm erhaltet Ihr im weiteren Verlauf wichtige Informationen. Auf seiner Terrasse ist eine fesche junge Dame. Ihr solltet sie mit dem Sekt übergießen. Das regt sie so auf, daß sie eine Zulassungskarte verliert, die wir natürlich gleich einstecken.

Im Jadetempel müßt Ihr fünf Ziffern in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen. Bei dem folgenden Spielchen mit Napadamis Wachen könnt Ihr nicht verlieren. Zurück im Hotelzimmer öffnet Ihr die linke Tür des Wandschranks und lest das Plakat. Ihr sucht den Namen der Perle (Ostreadae) und merkt Euch die passende Zahl. Anschließend liest man den Werbeprospekt bis zu der Stelle mit den "Toki"-Kapseln, die man selektieren muß. Jetzt werdet Ihr zu Oko geschickt, die Euch ihre Hilfe anbietet. Ihr müßt ihr jetzt die Nummer von dem Plakat sagen und sie findet die zwei schwarzen Perlen. Anschließend geht es weiter zur weißen Weide, wo Euch Kine zu einem Spielchen herausfordert. Habt Ihr sie siebenmal besiegt, gibt sie Euch eine wichtige Information. Jetzt schickt Euch Herr O. nach Shato. Benutzt die "Toki"-Kapseln für volle Energie und die Zulassungskarte für alle Eingänge. Nach der dritten Etage wird eine "Gynoide" aktiviert. Wenn Ihr unter Zeitdruck ein Bild des Drachens zusammensetzt, ist die Dame besiegt. Nun steht Ihr vor dem Tor von Napadami. Wieder reibt Ihr Eure Hände mit dem "Hinoki"-Öl ein und laßt die weibliche Zikade bei der männlichen frei. Wenn Ihr den Bonsaibaum auf ein heiliges Zeichen vor dem Tor stellt, geht die Tür auf. Feuert, was das Zeug hält, und Eva fällt in Eure starken Arme. Und wenn sie nicht geschieden sind, dann lieben sie sich noch heute.

vw

Powermonger

Um die Anfangsschwierigkeiten zu überwinden, hat Ralph Lapp aus Neustadt/Aisch grundlegende Verhaltensregeln für den aufstrebenden Eroberer zusammengestellt. Ich hoffe, bald trudeln die ersten Inselkarten von Powermonger bei uns ein. Also, strengt Euch an.

Zu Beginn immer nur kleinere Dörfer mit geringster Aggressivität angreifen. Dann die Bevölkerung vollständig rekrutieren (mit der höchsten Aggressivität). Dies verhindert, daß andere Armeen dieses Dorf angreifen und Leute rekrutieren.

Wenn man einen Hauptmann benötigt, sollte man warten, bis sich dieser in einem Dorf niederläßt, dann mit geringer Aggressivität angreifen und schon hat man einen Mitstreiter. Werden die Lebensmittel knapp, müßt Ihr entweder auf Schafe Jagd machen oder das Lebensmittellager eines toten Hauptmanns plündern.

Falls zu Beginn eines Levels die Situation recht aussichtslos erscheint, sollte man ruhig einige Zeit abwarten und beobachten, was die anderen Armeen anstellen. Meistens bekriegen sie sich gegenseitig und man kann nach einem Kampf die herrenlosen Lebensmittel, Boote und Waffen einsammeln.

Wenn ein gegnerischer Hauptmann getötet wurde, flüchten die führerlosen Truppen in ihren Turm. Deswegen am Ende eines scheinbar siegreichen Levels lieber noch mal nachsehen, ob nicht ein bewohnter Turm übersehen wurde.

Falls man ein Dorf mit einem Bergwerk entdeckt, sollte man nach Möglichkeit sofort angreifen und mit neutraler Haltung das Erfindungs-Icon betätigen. So werden relativ schnell Schwerter hergestellt, die die Kampfeffizienz eines Soldaten ungefähr verdoppeln.

Von der Erfindung eines Katapults oder einer Kanone sollte man in den meisten Fällen absehen. Die Städte werden unnötigerweise zerstört und der Hauptmann, der das Katapult steuert, ist leichter verwundbar, weil er seinen Bogen abgeben muß.

Friedensverträge lohnen sich nicht. Anfangs, wenn die eigene Armee noch schwach ist, werden sie meist abgelehnt oder schon nach kurzer Zeit gebrochen. Die beste Lebensversicherung ist immer noch eine starke Armee. Ab ungefähr 50 Mann müßt Ihr Euch keine Sorgen mehr machen.

vw



Fountain of Dreams

Die Mutanten sind unter uns. Mark Ebel aus Winsen/Aller liefert die Komplettlösung des Endzeitspektakels.

Das Wichtigste sind nicht die richtigen Waffen, sondern die passenden Skills. Jeder Eurer Charaktere sollte ein gutes "Blades"-Level haben (für den Medic ist die Machete während des ganzen Spiels die beste Waffe). Außerdem ist es wichtig, einen guten Lockpicker und Gunsmith zu haben. Sehr wichtig sind Medic, Pharmacy und Doctor, mit denen man heilen kann. Den Bomb/Alarm Disarm-Skill sollte man sich ebenfalls sobald wie möglich zulegen. Skills verbessern sich durch Gebrauch, also üben und nochmals üben. Mutationen sind eigentlich überflüssig, man kann aber auf sie zurückgreifen, wenn keine andere Möglichkeit besteht.

Die Party:

Man benötigt einen Medic, einen Hood und einen Survivalisten oder Mechanic. Setzt CON, IQ, AP und DEX auf das Maximum und verteilt die restlichen Punkte nach Gutdünken. Beide Geschlechter sollten in der Party vertreten sein.

Auf ins Abenteuer:

Die beiden Personen, die in der Gegend herumstehen, kann man anheuern, was sich aber nur bei Ignatz lohnt. Das Haus links ist eine Arztpraxis und die Behandlung ist umsonst. Nur hier können Mutationen geheilt werden. Nachdem die Ausrüstung komplett ist, macht man sich auf den Weg nach Miami (im Südosten). Als erstes läßt man sich von der Polizei anheuern (Mitte links, ummauertes Gebäude, nach Miami fragen) und erhält eine Remington und zwei Stück Plastiksprengstoff. Im Haus über der Polizeistation kann man die Handguns verkaufen und Munition für die Remington besorgen. Da man nun einigermaßen gerüstet ist, sollte man eine kleine Tour durch die Stadt machen und mit allen Leuten reden. Es gibt zwei Ärzte in der Stadt: Doc Marino in der NW-Ecke und Doc Brewhoe schräg darunter. Marino ist billiger, hat aber nur von 9.00 Uhr bis 17.00 Uhr geöffnet, während Doc Brewhoe rund um die Uhr behandelt. Auf das Paßwort "LUKOS" verkauft er Euch einige Voodoo-Dinge, die man sich aber auch umsonst im Tempel im SW holen kann. Die Kisten in dem Raum unter dem Eingang sind da sehr vielversprechend.

Von der Frau vor dem General Store sollte man die Finger lassen, sonst wird ihr Mann, der Waffenhändler, sauer. Nachdem man die Stadt erkundet hat, spricht man mit dem Mann über dem General Store. Man willigt ein, der Bahia-Mafia einen Streich zu spielen. Sie hat ihr Hauptquartier im nächsten Haus (Paßwort: 556). Akzeptiert den Mordauftrag und bringt als vermeintlichen Beweis das verlangte Rifle in das Hauptquartier. Eine großzügige Belohnung ist Euch sicher. Anschließend solltet Ihr Ochoa in die Party aufnehmen.

Am kommenden Dienstag stattet man dem Mafia-Hauptquartier einen neuen Besuch ab, und zwar zwischen 1 Uhr und 4 Uhr Nachts (Bitte pünktlich). Hat man den Angriff der Gangster überlebt, findet man in einer Kiste ein paar Gewehre, die man zur Polizeistation bringt und dafür eine fette Belohnung einsackt. Nun müssen wir den DeSotos das Handwerk legen. Ihre Festung liegt im Südosten von Miami. Das Paßwort heißt DESOTO. Man kann die Festung prinzipiell in vier Abschnitte unterteilen: den Pool, die Felder, den Wohnbezirk mit der Garage und den Produktionsbezirk. Hier räumen wir zuerst auf. Wenn man Kämpfe vermeiden möchte, betritt man das mittlere Haus im Süden des Produktionsbezirks, steigt die Treppe (im SO) hinab und dreht (mit Mechanic Skill) am Rad. Die Maschine explodiert und fügt jedem etwa 30 Schadenspunkte zu. Schaut Euch nun den Tisch im Norden des Kellers etwas genauer an. In der Mitte des Schrotthaufens findet Ihr übrigens einen Sack mit Sprengstoff. Nun geht man zu Irwin, im nordwestlichen Haus des Bezirks, erhält eine Belohnung und ein Abzeichen, das vor Angriffen der Soldaten schützt. Untersucht anschließend alle Gebäude, unter vielen Tischen sind Geheimfächer. Im Bett Marios findet man eine Erklärung für Erwins Verhalten. In seinem Kleiderschrank sind fünf paar Gummistiefel, die man später dringend braucht. Auch die fünf "Personal Radios" aus Imeldas Haus sollte man mitnehmen. Außerdem solltet Ihr mindestens fünf Flaschen Rum mitnehmen. Irwin hat seine

Gewehrsammlung in den Zukkerrohrfeldern verloren. Die Kombination für den Safe ist 092089. Nie in Imeldas Bett legen! Die Flüssigkeiten in Marios Badezimmer solltet Ihr in leere Gefäße umfüllen und mitnehmen.

Als Nächstes solltet Ihr den verschollenen Wilfred suchen. Er wird in den Glades, westlich von Miami, versteckt gehalten. Man betritt die Glades von der Westseite her, dort ist eine Lücke zwischen den Palmen. Sobald man den Sumpf betritt, entdeckt man das Haus, in dem sich Wilfred aufhält. Vorher sollte man allerdings dafür sorgen, daß genug Platz in der Party ist: Ignatz in der Polizeistation abladen. Jetzt geht man zu Tomtom Mahut, der uns an Big Daddy weiterreicht. Bei Eurem Besuch solltet Ihr den Rum nicht vergessen. Ihr wacht in einem Raum auf, dessen einziger Ausgang nach Süden führt. Die verschlossene Tür führt auf einen Strand, auf dem man von Beachcombers angegriffen wird. Nach dem Gefecht sollte man Rum auf dem linken unteren Feld "usen". Im Teleporterraum bewegt man sich so lange, bis man neben dem linken, unteren Feld steht und übergießt den Kelch. Wacht man wieder auf, hat man ein Amulett und wird von allen Ohohs freundlich behandelt. Bei Tomtom könnt Ihr jetzt einige Sachen kaufen. Eure Aufgaben in Miami sind beendet und Ihr solltet Euch auf den Kampf mit den Killerclowns vorbereiten. Trainiert am besten in den Zuckerrohrfeldern, bis Ihr den 10. Level erreicht habt und ungefähr 60 Hitpoints besitzt. Dann deckt Ihr Euch mit 9-mm-Magazinen ein und pirscht Euch an den linken Torturm der Clownfestung heran. Jetzt kann ein wenig TNT nicht schaden. Der Granatwerfer löst sich in seine Einzelteile auf. Diese Prozedur wiederholt Ihr an der anderen Seite. Mit den beiden unteren Ecktürmen solltet Ihr Euch nicht weiter aufhalten. Habt Ihr den Komplex betreten, dann könnt Ihr Euch in der Garage, links oben, ungestört ausruhen. Das Gebäude oben rechts, ist "Kiwis' Playhouse". Faßt nichts unnötig an, überall lauern Fallen. In der Südostecke findet man im unteren Käfig einen Clown, den man befreien sollte. Im ersten Stock, ebenfalls im Südosten, stößt man auf einen Mutanttiger. Ihr benutzt das Paßwort BOZO und erhaltet eine Rüstung.

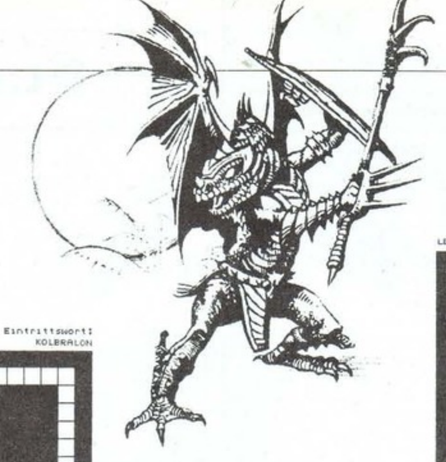
Das Haus in der Mitte ist eine Art Manege. In der Südostecke findet man eine von Fallen nur so wimmelnde Waffenkammer. Das Gebäude im Südwesten beherbergt die Kantine und die Schlafsäle. Wenn Ihr Euch hier gefangennehmen laßt, werden Euch fast alle Waffen abgenommen und Ihr landet in dem Haus im Südosten. An der ersten Biegung solltet Ihr die Gummistiefel benutzen. Nach dem schweren Kampf mit den "Top Guards" kommt Ihr mit den Radios an dem Wecker vorbei. Nun müßt Ihr die Billardfalle betätigen, damit Euch die Kugel den Weg freiräumt. Nun gehts' ab in den Zirkus. Den Luftballonclown laßt Ihr in Ruhe, der Flötist ist ein Kermit-Eli-Roboter. Vorsicht, Minenfeld! Habt Ihr die Schlacht mit dem Löwen und dem Roboter überstanden, findet Ihr in der Kiste den echten Kermit-Eli. Die Schlüssel braucht man für die Waffenkammer (hinter einer Geheimtür). Wenn man das Haus durchsucht, findet man nach schweren Kämpfen Granny Astor, die von Kermit-Eli verschleppt worden ist. Bringt sie zurück nach Miami. Nun müßt Ihr für Gramps Astor und Doc Brewhoe Platz in der Party machen, nur sie kennen das Geheimnis der Fountain. Ihr marschiert wieder in die Glades, zu der Stelle, an der Wilfred gefangengehalten wurde. Die Mutanten zeigen Euch den Weg zur Fountain. Jetzt müßt Ihr noch den großen Showdown mit Kermits Tochter Kiwi überstehen — und schon ist "Fountain of Dream" gelöst.

VW



Dragonflight

Endlich ist es soweit, Thomas Lichte liefert die letzten Karten für Thalions Rollenspiel "Dragonflight". Diesmal besuchen wir den Dungeon im Kiefer des Drachen und den Dungeon in der Eiswüste. Holt Euch keinen Schnupfen. *vw*



LEVEL 1: DUNGEON IN DER EISWÜSTE

Eintrittswort: KOLBRALON

Raum 1: 1 Statue
Raum 2: 2 Ghule , verschlossen
Raum 3: 4 Ghule
Raum 4: 10 Skelette , verschlossen
Raum 5: 4 Geister
Raum 6: 6 Energiekugeln , verschlossen
Raum 7: 4 Energiekugeln
Raum 8: 6 Ghule , verschlossen
Raum 9: 4 Geister
Raum 10: 9 Gnolle , verschlossen
Raum 11: 3 Trolle

LEVEL 2:

Raum 5 : 3 Kristallwächter
Raum 10 : 4 Kristallwächter

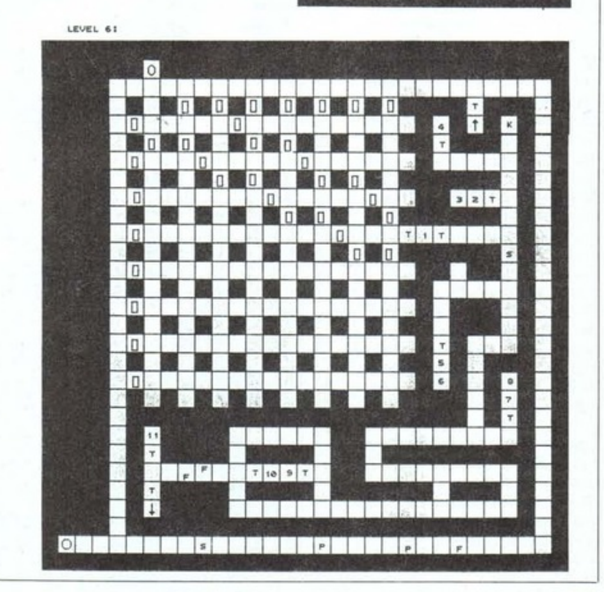
LEVEL 3:

Raum 1 : 6 Balrons
Raum 2 : 4 Statuen

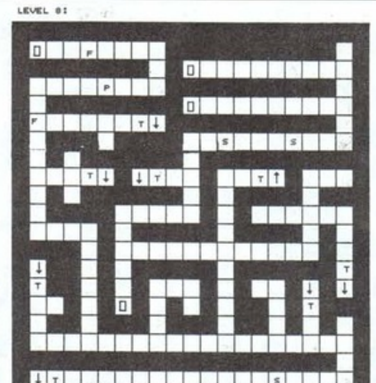
LEVEL 4 :

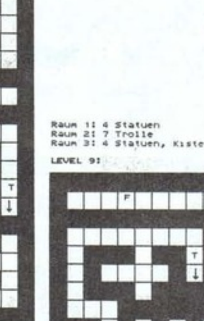
LEVEL 5 :

Raum 1 : 9 Ghuls
Raum 2 : Kiste



LEVEL 8:



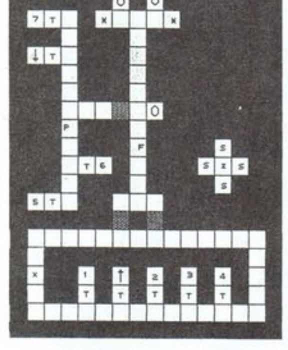


Raum 1: 4 Statuen
Raum 2: 7 Trolle
Raum 3: 4 Statuen, Kiste

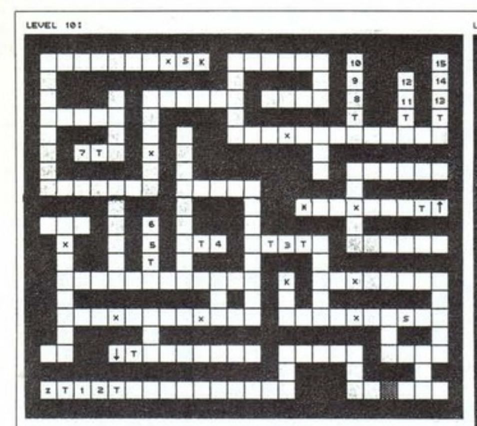
LEVEL 9:



LEVEL 7:

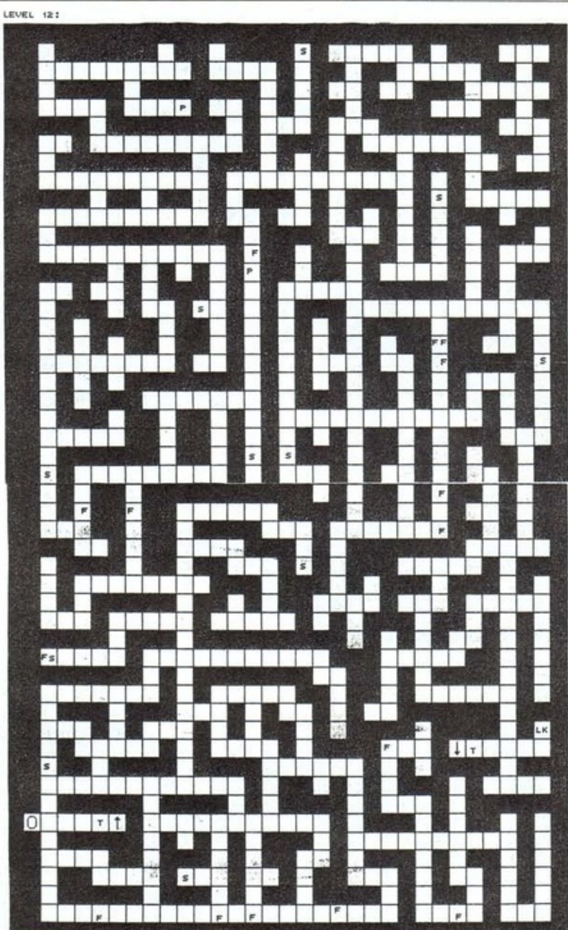


LEVEL 10:





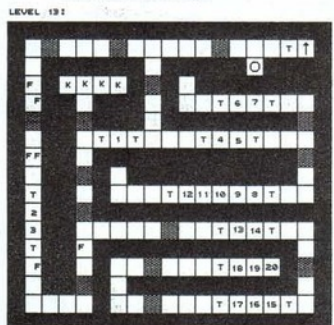
LEVEL 12:



LEVEL 11:

Raum 20: 4 Kristallwächter, Kiste (NETALDURS Zettel)

LEVEL 13:



Wenn Ihr den 12. Level des Dungeons heile überstehen wollt, müßt Ihr schon gewaltig auf Draht sein. Nur Mut und frisch gewagt!



	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84,95	-,-	84,95	-,-
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	-,-
Alcatraz *	59,95	59,95	66,95	-,-
Antares *		Vorbestellung möglich!		
Awesome	79,95	-,-	-,-	-,-
B.A.T.	74,95	89,95	-,-	-,-
Battle Chess 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	-,-
Battle Command (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-,-
Betrayal (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	-,-
Billy the kid *	64,95	64,95	-,-	-,-
Blue Max – Aces of war	*74,95	*74,95	79,95	-,-
Buck Rogers	74,95	-,-	74,95	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	V. mö.
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	-,-	-,-
Carthage	64,95	V.mö.	-,-	-,-
Car Vup	59,95	59,95	-,-	-,-
Celica GT4 Rally	59,95	59,95	-,-	-,-
Centurion – Defender of Rome	-,-	-,-	69,95	-,-
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95
Champions of Krynn (Deutsch)	66,95	-,-	69,95	59,95
Chaos strikes back (Deutsch)	65,00	59,95	-,-	-,-
Chase H.Q. 2	59,95	59,95	-,-	59,95
Chip Challenge	59,95	59,95	-,-	39,95
Covert Action *	-,-	-,-	99,00	-,-
Crash Course	-,-	-,-	79,95	-,-
Creatures	-,-	-,-	-,-	39,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	-,-	74,95	59,95
Das Bot	*74,95	*74,95	79,95	-,-
Die Unendliche Geschichte 2	66,95	-,-	-,-	39,95
Dino Wars	52,95	*52,95	*59,95	V. mö.
Dragon Wars (Deutsch)	69,95	-,-	74,95	44,95
Duck Tales *	69,95	69,95	69,95	49,95
Dungeon Master (Deutsch)	69,95	69,95	-,-	-,-
Elvira (Deutsch)	79,00	79,00	99,00	-,-
Epic *	66,95	66,95	-,-	-,-
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	79,95	-,-
F-15 Strike Eagle II	-,-	-,-	89,95	-,-
F 10 Combat Pilot (Deutsch)	59,95	59,95	59,95	49,95
F-16 Falcon (Deutsch)	79,95	69,95	99,00	-,-
F-16 F. Mission Disk 1 o. 2 je	54,95	54,95	-,-	-,-
F-19 Stealth Fighter (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	-,-
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	-,-
Gazza II (Fußball)	66,95	66,95	-,-	-,-
Golden Axe	59,95	59,95	-,-	39,95
Gunboat	69,95	-,-	74,95	-,-
Hard Drivin'2 *	64,95	64,95	76,95	-,-
Hard Nova	-,-	-,-	74,95	-,-
Harpoon (Deutsch)	79,95	-,-	84,95	-,-
Hero's Quest 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	-,-
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	-,-	-,-
Imperium (Deutsch)	66,95	66,95	a. A.	74,95
Indianapolis 500	66,95	-,-	66,95	-,-
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V.mö.	44,95
Ishido	64,95	-,-	74,95	-,-
James Pond	59,95	59,95	-,-	-,-
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	24,95	-,-	-,-
Kick Off 2	59,95	59,95	59,95	39,95
King's Quest 5	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	VGA 99,-
Klax	49,95	49,95	59,95	39,95
Legend of Faerghail (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-,-
LHX Attack Chopper (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	99,00	-,-

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	99,00	-,-
Links (Deutsch)	-,-	-,-	99,00	-,-
Lord of the Rings (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	-,-
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95	59,95	-,-	V. mö.
M.U.D.S.	*66,95	*66,95	74,95	-,-
M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	-,-
Master Blazer	66,96	-,-	-,-	-,-
Midnight Resistance	59,95	59,95	-,-	39,95
MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	-,-
Ninja Remix	59,95	59,95	-,-	39,95
Obitus (Deutsch)	79,95	-,-	-,-	-,-
On the Road	74,95	74,95	74,95	-,-
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	-,-
Pang	59,95	59,95	-,-	V. mö.
Paradroid '90	59,95	59,95	-,-	-,-
PGA Tour Golf	-,-	-,-	69,95	-,-
Pirates! (Deutsch)	59,95	59,95	64,95	54,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	-,-	-,-
Pool of Radiance (Deutsch)	64,95	-,-	64,95	59,95
Populous	66,95	66,95	66,95	-,-
Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	-,-
Return of Medusa		Vorbestellung möglich!		
Robocop 2	59,95	59,95	-,-	59,95
Secret Weapons of the Luftwaffe		Vorbestellung möglich!		
Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	84,95	-,-
Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	76,95	-,-
Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	39,95	-,-
Sim City Terrain Editor	39,95	-,-	39,95	-,-
Space Quest 3 (Deutsch!)	-,-	-,-	99,00	-,-
Space Quest 4 *	Vorb. mögl.!		89,95	VGA 99,-
Sporting Gold (Epyx) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	-,-
Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	-,-	74,95	-,-
Stormovik (Deutsch)	-,-	-,-	74,95	-,-
Stratego (Deutsch)	66,95	-,-	79,95	-,-
Strider 2	59,95	59,95	-,-	39,95
Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
Supremacy	74,95	64,95	-,-	-,-
Team Suzuki	59,95	59,95	-,-	-,-
Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	-,-
Teenage Mutant Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
Test Drive 3	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	-,-
The Savage Empire	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	-,-
The Second World	52,95	52,95	59,95	V. mö.
The Secret of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	-,-
Their finest hour (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	-,-
Total Recall	59,95	59,95	-,-	39,95
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican	54,95	54,95	-,-	39,95
Turrican 2		Vorbestellung möglich!		
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	-,-	-,-	79,95	*64,95
Univ. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95	-,-
Wild West World	89,95	-,-	-,-	-,-
Wings (Deutsch)	79,95	-,-	-,-	-,-
Wolfpack (Deutsch)	79,95	Vorb. mögl.!	94,95	-,-
Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	Vorb. mögl.!	89,95	-,-
X-Copy Prof. (inkl. Hardware)	79,95	-,-	-,-	-,-
Z-Out	54,95	-,-	-,-	-,-

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

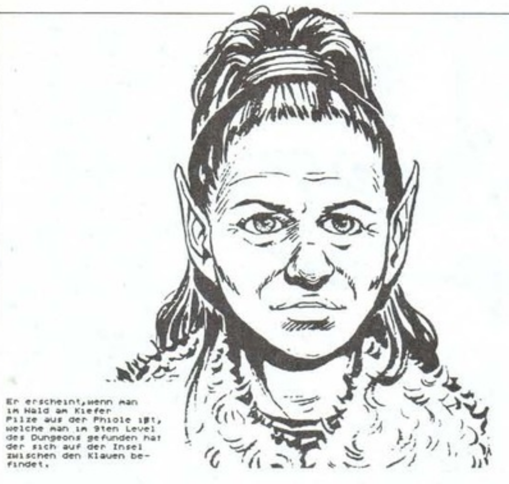
Chaos strikes back (deutsch) (Amiga)	65,-	Lemmings (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	59,-	Sim Earth (deutsch) (IBM-PC)	99,-
Elvira (deutsch) (Amiga/Atari ST	79,-	Night Shift (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	54,-	Speedball 2 (Amiga/Atari ST)	59,-
Great Courts 2 (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	66,-	Panza Kick Boxing (Amiga/Atari ST/IBM-PC)	75,-	Spindizzy Worlds (Amiga/Atari ST)	59,-
Kick Off 2 – Data Disk. (Amiga/Atari ST)	35,-	Power Monger (deutsch) (Amiga/Atari ST)	69,-	The Secret of Monkey Isl. dt. (Amiga)	80,-
Knights of the Sky (IBM-PC)	99,-	Rad Baron (IBM-PC)	99,-	Wing Commander	75,-
				Wing Commander Mission Disk. (IBM-PC)	39,-

1 MB-Erweiterung für Amiga
(abschaltbar + Uhr)
99,-
2. Laufwerk für Amiga (3,5")
169,-
2. Laufwerk für Amiga (5,25")
229,-
Sound Blaster 349,-
(inkl. dt. Handbuch)
AdLib Musik-Karte 249,-
AdLib-Karte + Composer
329,-
Genius Mouse GM 6+ für PC
65,-

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir portofrei.
Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

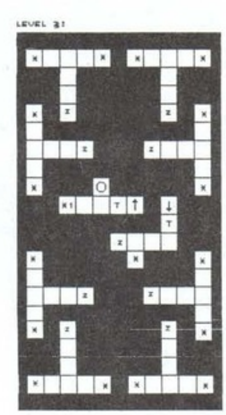
Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 86 31



Er erscheint, wenn man im Wald am Kiefer Pilze aus der Phiole ißt, welche man im 9ten Level des Dungeons gefunden hat der sich auf der Insel zwischen den Klauen befindet.

Hier ist neuer Stoff für alle Dungeon-Krabbler, damit Euch die Monster nicht ausgehen.

LEVEL 3:

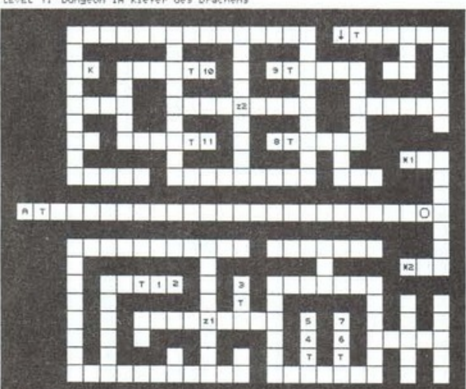


In Jedem der T-Stücke, in die man nach dem ersten Teleporter gelangt befinden sich zwei Fackeln.
Man sollte immer die Fackel aus der Halterung entfernen, in deren Richtung man den Teleporter betritt, um nicht die Nerven und die Orientierung verlieren will.

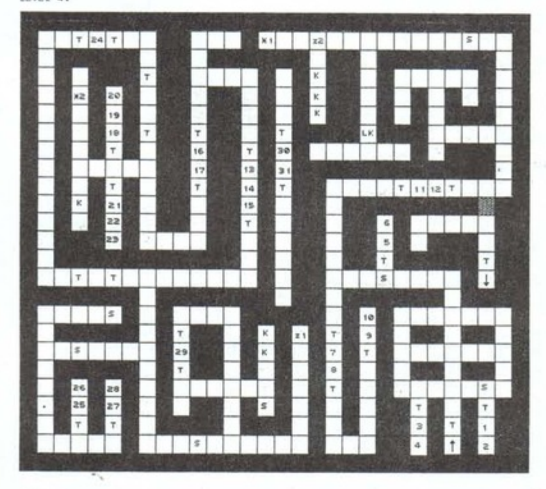
Folgende Teleporterfolge ergibt sich nach dem ersten Teleporter:

rechts
links
links
rechts
rechts
links
rechts
links

LEVEL 1: Dungeon im Kiefer des Drachens



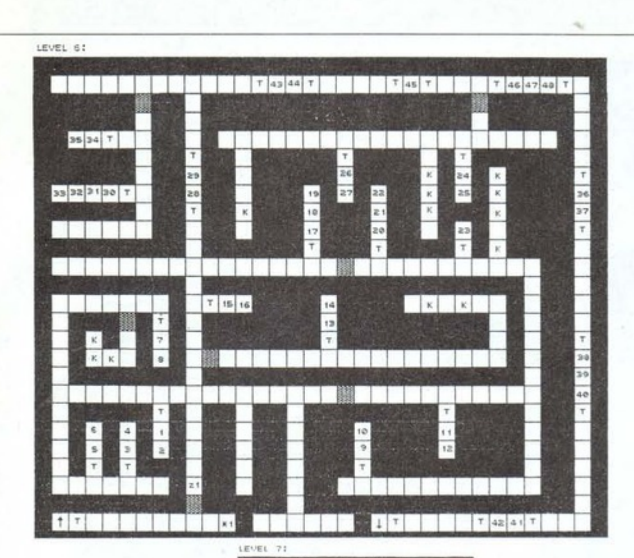
LEVEL 4:



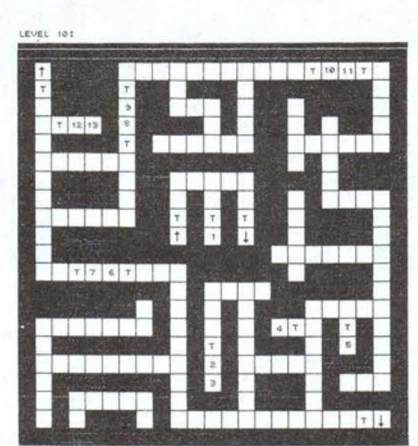
LEVEL 2:

LEVEL 5:

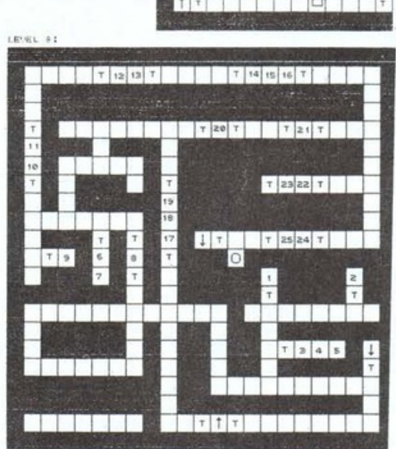
LEVEL 6:



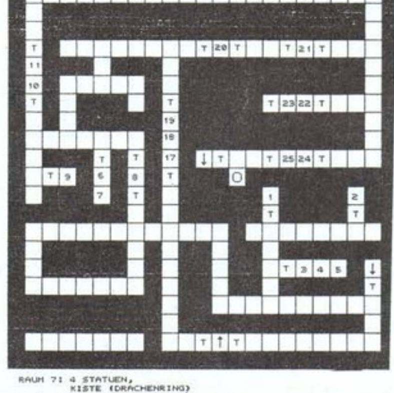
LEVEL 10:



LEVEL 7:

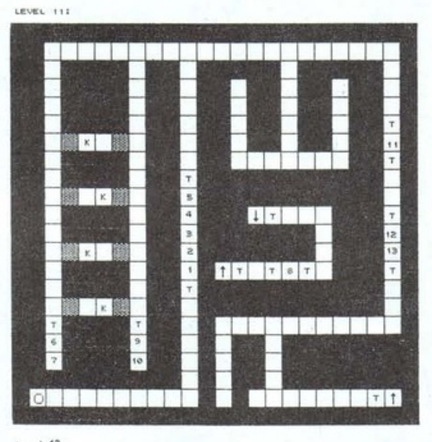


LEVEL 8:

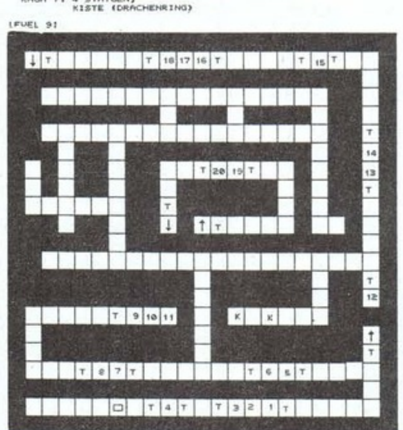


RAUM 7: 4 STATUEN,
KISTE (DRACHENRING)

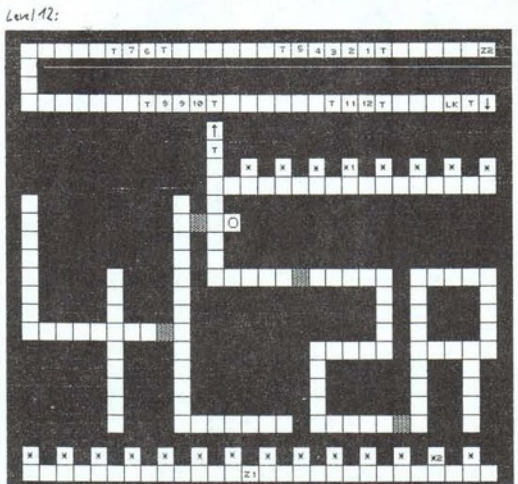
LEVEL 11:



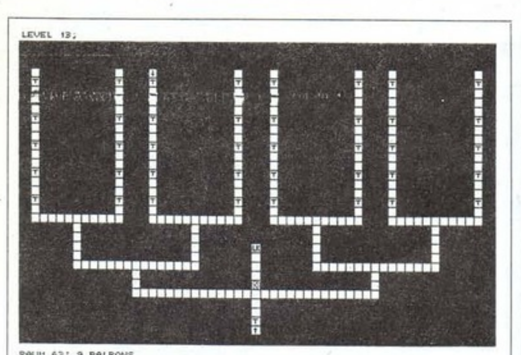
LEVEL 9:



Level 12:

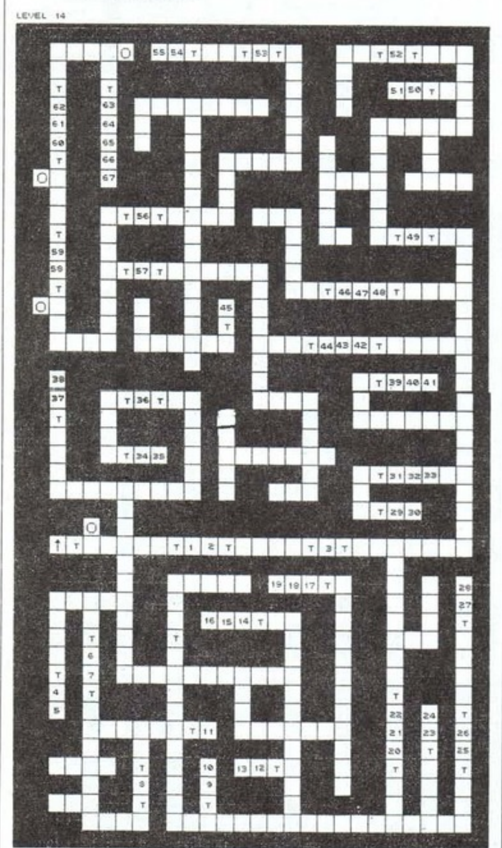


LEVEL 13:



RAUM 63: 9 BALRONS
RAUM 64: 10 BALRONS
RAUM 65: 14 BALRONS
RAUM 66: 4 KRISTALLWÄCHTER
RAUM 67: 4 KRISTALLWÄCHTER,
KISTE (KRISTALLSPLITER)

LEVEL 14



Habt Ihr "Dragonflight" geschafft? Ganz einfach, was?



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	A
Bard's Tale 1, The	L	P	A
Bard's Tale 2, The	L	P	-
Bard's Tale 3, The	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest, The	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure, The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	L	P	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones in the Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn, The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Phantasie Star 2	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter C 64	-	-	A
Quest for Glory 2	L	P	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Intercept.	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secrets of Monkey Island	L	P	A
Secrets of the Silver Blades	L	P	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander	-	-	A
Zack McKracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten. Fettgedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Silent Service 2			89,90	
5. Pool of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Cadaver	74,90			74,90
7. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
8. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90	
9. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

3 CHAOS STRIKES BACK
AM 74,90
89,90 (inkl. L u. P)
ST 74,90
89,90 (inkl. L u. P)

2 POWER-MONGER
AM 74,90
ST 74,90

1 SECRET OF MONKEY ISLAND
komplett deutsch (EGA auf PC)
AM 89,90
PC 89,90

CPS Frank Heidak

Cards Welcome — American Express — Diners Club International — VISA — Eurocard

Sonderangebote

Programmname	Sprache d. Anleitung	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Bard's Tale 1 the	D	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman UGH-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja VU	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine Professional	D	ARC	29,90		
Emlyn Hughesintern. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 Kompl. Dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Omega	E	SIM	59,90		
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
PUB Games	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field Incl. Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
Ums Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
UP Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha Waves	STR	74,90		74,90	74,90
Bard's Tale 3 the	ROL		69,90	79,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	69,90	69,90
B.A.T.	ROL	74,90			
Captive	ROL	74,90			
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Crime Time	ADV	74,90	44,90		74,90
Curse of Ra the	STR	59,90	44,90	84,90	
Curse of the Azure Bonds	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dunkle Dimension die	ROL		69,90		
Elvira Mistress of the Dark	ADV	99,90		109,90	
Epyx Sporting Gold	SPO	74,90		74,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	94,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Fighter Bomber	SIM	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight of the Intruder	SIM			94,90	
Fontain of Dreams	ROL			74,90	
Full Blast	COM	84,90		84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		84,90	84,90
Immortal The	ROL	74,90		74,90	
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It came fr. the Desert (1MB)	STR	84,90		84,90	
Jones in the fast Lane	STR			59,90	
Kick off 2 World Cup 90	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick off Player Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	49,90	74,90	
Krieg um die Krone	SIM		59,90		
Krieg um die Krone 2	SIM		59,90		
Lettrix	STR	74,90			74,90
Lightspeed	SIM			109,90	
Logo	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	ADV	74,90		74,90	
Loopz	STR	59,90	44,90	74,90	59,90
Lords of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Might & Magic	DRO		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.O.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Night Shift	STR	59,90		59,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On the Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	54,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		79,90	84,90
Pipe Mania	STR	74,90	44,90	74,90	64,90
Pirates!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Promised Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Prince of Persia	ARC	74,90		84,90	
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Quest for Glory 2	ADV			119,90	
Railroad Tycoon	SIM			89,90	
Rainbow Islands	ARC	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	59,90	94,90	74,90
Renegade Legion Intercept.	SIM			94,90	
Rick Dangerous 2	ARC	74,90	44,90		74,90
Rings of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	STR	74,90			74,90
Savage Empire the	ROL			99,90	
Secret of the Silver Blades	ROL		79,90	89,90	
Sim City	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
SIM City Architectur. Disk 1	SIM			44,90	
SIM City Architectur. Disk 2	SIM			44,90	
SIM City Terrain Editor	SIM	44,90		44,90	
Sim Earth	SIM			84,90	
Soccermania	SPO	69,90	59,90		
Star Command	ROL	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne wie Staub	SIM		54,90		
Storm Across Europe	SIM	79,90		89,90	
Stormovik Su 25	SIM			84,90	
Sword of Aragon	SIM	89,90		89,90	
Team Yankee	SIN			84,90	
Test Drive 3	SPO			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Tie Break	SPO	74,90	44,90	74,90	74,90
Tournament Golf	SPO	74,90			69,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	ROL		79,90	79,90	
Unendliche Geschichte 2	ADV	74,90	44,90		
Warlord	SIM		49,90		
Wild West World	STR	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Comm. Secr. Mission	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Xenomorph	ROL	74,90		74,90	74,90
Zak McKracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	45,00 DM	99,00 DM

Hiermit bestelle ich
für den Titel ....

❑ Komplettlösung
❑ Plan/Pläne
❑ deutsche Anleitung
❑ Software-Test
❑ Programm/Modul
❑ Zubehör/Hardware
❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr









M1 Tank Platoon (Amiga, MS-DOS)

Christopher Münchhoff aus Ludwigsburg hat einen prima Schummeltrick für die Microprose-Panzersimulation parat.

Nach jedem Gefecht darf man bekanntlich in seiner Mannschaft Beförderungen verteilen. Leider kann dabei jedes Teammitglied nur einmal befördert werden. Hat man inzwischen schon eine sehr erfahrene Mannschaft (alle Status "experienced", bis auf einen), ist es wünschenswert, dieses Mitglied möglichst schnell zu befördern. Mit diesem Trick kann man jeden Charakter nach jeder Schlacht beliebig oft auszeichnen (vorausgesetzt, man hat genug "Promotions" und "Dekorations" erhalten):

Man wählt im Feldlager nach der Schlacht den Menüpunkt "Platoon Awards" und vergibt eine Auszeichnung an das entsprechende Teammitglied. Will man diesen Mann ein weiteres Mal befördern, erscheint eine Fehlermeldung. Wählt man aber "Exit" und danach wieder "Platoon Awards", so kann man denselben Mann mehrmals befördern. *vw*

The Curse of RA (Amiga, Atari ST, C 64)

Werner "Scarabaeus" Oprchal aus Wien kennt sich in staubigen Pyramiden aus und verrät uns die Levelcodes von Rainbow Arts Denkspiel. Einem Ausflug zu den alten Pharaonen steht damit nichts mehr im Wege. *vw*

Monty Python (Amiga)

Monty Python-Fans aufgepaßt: Boris Gulbinski aus Nienstädt weiß, wie Ihr in dem Level weitermachen könnt, in dem Ihr gestorben seid.

Ihr gebt einfach in der High-Score-Liste den Namen SEMPRINI ein und habt freie Bahn. *vw*

The Killing Game Show (Amiga)

Mit Michael Wolfs Tip bekommt Ihr zwar keine unendliche Energie oder alle Extrawaffen, trotzdem ist er sehr hilfreich. Ihr drückt nur während der "Get Ready"-Sequenz die "Help"-Taste, und eine Übersichtskarte des jeweiligen Levels erscheint. *vw*

Legend of the Lost (Amiga, Atari ST)

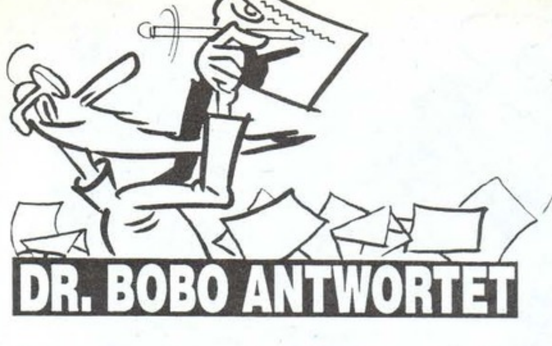
Siegfried Schumach aus St. Kanzian hat alle Paßwörter des Dschungelepos ertüftelt.

RHINO
STONES
LADDER
ESCAPE
LAVA
FINALE
EDLER1
EDLER2
EDLER3
EDLER4
EDLER5
EDLER6
EDLER7

vw

Level	Passwort	Level	Passwort	Level	Passwort
01	WOBBLER	34	VON KOCH	67	DRAGONLANCE
02	YIG	35	CHRISTUS	68	HATHEG KLA
03	CTHULHU	36	JEVOVA	69	INQUANOK
04	LOVECRAFT	37	92E2 JMP 92E2	70	KIRAN
05	TOMMYKNOCKERS	38	RAWHEADREX	71	OUKRANOS
06	WATCHERS	39	HELLRAISER	72	THRAN
07	MIDGARD	40	PINHEAD	73	ULTHAR
08	UNICORN	41	DEVPAC	74	THALARION
09	ISIS	42	EINSTEINIUM	75	NGRANEK
10	MIDNIGHT	43	PROTACTINIUM	76	CATHURIA
11	KAZGAROTH	44	PROMETHIUM	77	ENTROPIE
12	MISCATONIC	45	J S BACH	78	HEISSENBERG
13	THORBADIN	46	TOCCATA ET FUGA	79	LAPLACE
14	MISHAKAL	47	BRANDENBURG	80	SONA NYL
15	ABANASINIA	48	COLONIA CLAUDIA	81	DIFFERENTIAL
16	EARTHMOTHER	49	VOLKSGARTEN	82	INTEGRAL
17	AZATHOTH	50	TERRA	83	HYPERZYKLUS
18	AKALLABETH	51	64738	84	APFELMANN
19	SILMARILLION	52	64802	85	CHAOS
20	DRAUG	53	NIBELUNGEN	86	DYAKHEE
21	SINDARIN	54	HAGEN VON TRONJE	87	DENDRIT
22	OSSIRIAND	55	DONAR	88	NEURON
23	MITHRIL	56	SKIDBLADNIR	89	PANKREAS
24	GLAURUNG	57	DAGON	90	PANAKREA
25	ELBERETH	58	SLOWOTSKI	91	UNORDNUNG
26	THORON	59	CULLINANE	92	DEUTSCHLAND
27	AMARTH	60	ARTA MYRDHYN	93	GERMANY
28	THARGELION	61	ANNA MAGDALENA	94	MUSIC TELEVISION
29	NAUGRIM	62	PHILLIP EMANUEL	95	JOHN BELUSHI
30	MEREMONT	63	GRACELAND	96	RHYTHM N BLUES
31	CAERWEDDIN	64	JOLLY ROGGER	97	GLEICHRICHTER
32	STAHLRATTE	65	GET FUNKY	98	TRANSLATION
33	MANDELBROT	66	TWILIGHT	99	CTHUGA

Alle Paßworte zu: THE CURSE OF RA



DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu Space Quest 2

Daniel Schaller aus Iserlohn beantwortet die Frage von Benjamin Büttner.

Nachdem man in Vohauls Raumschiff angekommen ist, sucht man die Stockwerke 3 bis 5 nach folgenden Gegenständen ab: "Plunger", Eimer, Feuerzeug, Toilettenpapier und Glasschneider. Man sollte auf jeden Fall aufpassen, daß man nicht von dem Monster mit den riesigen Lippen geküßt wird. Sollte dies geschehen, wird man sofort schwanger und bekommt später ein Baby-Alien. Nach der Geburt stirbt man. Also: Laßt Euch nicht erwischen. Nachdem man seine Aufgaben erfüllt hat, geht man die Treppe im Schaltraum hoch, nimmt sich die "oxygen mask" und läuft durch den Gang. An der Stelle, wo das Leck ist, zieht man sich die Maske über und geht so lange weiter, bis schließlich eine Tür kommt. An diesem Punkt stellt man am besten die Geschwindigkeit auf "slow" ein und verschenkt bei den folgenden Handlungen keine Zeit. Man geht nach links, bis man den Roboter sieht. Jetzt so lange nach rechts gehen, bis die erste Tür zu den Raumschiffen erscheint. Dort schnell den Knopf drücken und in das Raumschiff einsteigen. Jetzt noch starten, die Schlafkammer öffnen, einsteigen und ab geht's. *vw*

Last Ninja 2

Wieder eine Frage zu Last Ninja 2. Diesmal von Sven Pohl aus Müritz. Er kommt in der Kanalisation nicht an dem Krokodil vorbei. Da dies eines echten Ninjas unwürdig ist, hier sein Hilferuf. *vw*

Die Antwort zu Loom

Andreas Müller hatte Probleme mit der Note F, die ja bekanntlich zur Besänftigung der Windhose nötig ist. Carsten Goebel aus Berlin hat sie gefunden. Die Note F bekommt man, wenn man auf der Insel erstens das Stroh in Gold verwandelt, zweitens die Wolle in einem der Zelte grün färbt und drittens, die Muschel am Steg öffnet. Erst dann erhält man die Note F und die Windhose ist kein Problem mehr. *vw*

Legend of Faerghail

Michael Diem aus Mönchengladbach befindet sich im Schloß im Osten von Faerghail und hat Probleme mit den Räumen, die nur für "den Schloßherren" zugänglich sind. Er vermutet als Schlüssel die Mithrillkugel, die zwar schon in seinem Besitz ist, ihm aber noch nicht weiterhilft. Hat jemand diese Hürde genommen und kann Michael aus seiner Bedrängnis helfen? *vw*

Alternate Reality

Ludwig Dickmann aus Dudweiler spielt mal wieder auf seinem C 64 das gute alte "Alternate Reality-The Dungeon". Dazu zwei Fragen: Was kann er gegen die "Devourer" tun, die ihn, seit er Experience Level 10 erreicht hat, in wahren Massen überfallen? Ab und zu ein Devourerlein wäre ja nicht so schlimm, aber gegen fünf oder sechs hintereinander hat er einfach keine Chance. Welche Antworten erwartet "Great Gargoyle" auf Dungeon Level 2? *vw*

Die Antwort zu Iron Lord

S. Moritz hatte Probleme mit seinen Ritterfinanzen. Rene Matthes aus Hamburg weiß Rat. Prinzipiell gibt es zwei gute Möglichkeiten, zu Geld zu kommen.

1. Man kauft sich beim Händler zwei Würfel und nimmt damit am Würfelspiel teil. Dort setzt man immer ca. 10 Prozent seines Geldes und früher oder später ist man ein reicher Ritter. Dies funktioniert fast immer, da die Würfel aus irgendeiner Trickkiste gefallen sind und recht gute Würfeleigenschaften haben.
2. Sollte man trotz der Würfel auf keinen grünen Zweig kommen, muß man wohl oder übel ein bißchen das Bogenschießen üben. Dort bekommt man dann für jeden Volltreffer 100 Goldstücke. Da die Zahl der Starts nicht begrenzt ist, kann man hier ohne Probleme ein paar tausend Goldstücke einkassieren. *vw*

Phantasy Star 1

Niko Tiedtke aus Wesseling hat folgende Fragen zu dem Videorollenspiel. Wo findet er die Gegenstände Miracle Key, Gas SLD und Torch? Wo liegt die Stadt Bortevo? In welchen Dungeons sind die Geheimtüren und wie kann man sie öffnen? *vw*

Operation Stealth

Alexander Hoffmann aus Schwalbach würde gerne von Euch wissen, wie man durch das Wasser kommt, ohne im letzten Teil der Actionsequenz zu sterben? Hat jemand von Euch die Wasserspiele erfolgreich bewältigt? *vw*



Goonies II

Claudia Plewka aus Bendorf/Rhein hat Probleme mit den Goonies II von Nintendo. Sie kommt einfach auf keinen grünen Zweig: Bis jetzt hat sie noch keinen einzigen Goonie gefunden. Weiß jemand, wo sich die Burschen im Spiel versteckt haben? Claudias Suche blieb trotz magischem Detektor bis jetzt ohne Erfolg. Wo und wie findet sie die Brille und die Leiter? Wie gelangt sie an den unterirdischen See? Gibt es Geheimgänge in den Abenteuerszenen? Ich hoffe, Ihr laßt die Spielekollegin nicht auf dem Trockenen sitzen und schickt schnell Hilfe. *vw*



Sehr knobellastig gerieten die *POWER*-Tips dieses Monats: Ob unlösbare "Puzznic"-Levels oder unerreichte "Sokoban"-Paßwörter, auf diesen Seiten findet Ihr (hoffentlich) so einiges, was Ihr schon immer wissen wolltet, jedoch nie zu fragen wagtet. Ich selbst hab' mich eingehend mit dem "Super Shinobi"-Nachfolger "Shadow Dancer" beschäftigt und für Euch die extralebenhaltigsten Spielsituationen festgehalten. Solltet Ihr weitere Tips oder Cheats für "Shadow Dancer" auf Lager haben, laßt sie uns zukommen: Noch ist der böse Obermotz nicht geschlagen.

Der mit 500 Mark dotierte Tip des Monats geht diesmal an Uwe Bolz aus Höchstadt. Sein handlich-praktischer Phelios-Cheat dürfte auch dem frustriertesten Mega Drive Besitzer die Hoffnung auf eine Begegnung mit der schönen Artemis zurückgeben. *wi*

Wizard and Warriors (Game Boy)

Einen Geheimraum und das "Shield of Protection" entdeckte Bernd Haney aus Roßbach bei "Wizard and Warriors" für den Game Boy. Springt, wenn Ihr Euch bei Malkill befindet, auf die obersten Säulen und sucht dort nach einem Schlüssel. Damit könnt Ihr die Schatztruhe öffnen, und das magische Schild gehört Euch. In Level 1.2 betretet Ihr den Fahrstuhl nach der Palisadenburg. Fahrt nach oben und springt dort nach links; ein Geheimraum erwartet Euch. *wi*

Lock'n'Chase (Game Boy)

Wenn Ihr Euch an den ersten Levels des Game-Boy-Spiels "Lock'n'Chase" sattgeknobelt habt, solltet Ihr Florian Fräters Tip ausprobieren und gleich in Level 7.1 starten: Drückt im Titelbild

zweimal "A",
zweimal "B",
einmal "A",
zweimal "B".

Nun ertönt eine Melodie, und das Wort Extra erscheint. Ihr könnt jetzt direkt in Stufe 7.1 einsteigen. *wi*

Ninja Spirit (PC-Engine)

Auch bei "Ninja Spirit" können alle Levels angewählt werden. Marc Stadelmann verrät Euch, wie's geht: Drückt im Titelbild hintereinander

"II", "I", "II", "II", "I", "II", SELECT und RUN.

Der Menüpunkt "Stage Select" erscheint. *wi*

Golden Axe (Mega Drive)

Wie man die sieben Levels des Prügelmoduls "Golden Axe" frei anwählt, dürfte mittlerweile auch der unerfahrenste Mega Drive-Krieger wissen. Michael Pekic aus Frankfurt verschafft sich mit folgendem Cheat darüber hinaus noch ein paar zusätzliche Credits. Er verrät: Drückt im "Select Player"-Bildschirm das Joypad-Kreuz diagonal nach links unten (die Spielfiguren drehen sich), dazu Knopf "A" und gleichzeitig "C". Mit Start beginnt Ihr jetzt ganz normal zu spielen, allerdings haben sich gänzlich unbemerkt neun Credits auf Euer Konto gebucht. *wi*

TIP DES MONATS

Phelios (Mega Drive)

Uwe Bolz aus Höchstadt hat ihn, den ultimativen "Phelios"-Cheat: Drückt während des "Chapter 1 — Devil in Diros"-Titelbilds schnell hintereinander

C, A, B, A, C, A, B, A

auf Eurem Joypad ein.

Sollte es Euch gelingen, auch den letzten Buchstaben noch einzugeben, bevor das Spiel beginnt, nennt Ihr neun Credits Euer eigen. *wi*

Teenage Turtles (Game Boy)

Einen typischen Konami-Cheat entdeckten Jörg Griezenaar aus Duisburg und Ahmed Goumri aus Baar bei "Teenage Mutant Ninja Turtles" für den Game Boy. Am besten wartet Ihr, bis Eure Schildkröte relativ wenig Energie besitzt. Nun begebt Ihr Euch mit "Start" in den Pausenmodus und tippt folgende Kombination auf dem Pad:

Oben, Oben, Unten, Unten, Links,
Rechts, Links, Rechts, "B", "A".

Wenn Ihr jetzt die Starttaste drückt, ist von der Energieknappheit nichts mehr zu spüren. Der Haken: Der Cheat funktioniert pro Spiel nur einmal. *wi*

Strider (Mega Drive)

Wer trotz unseres "Strider"-Tips des Monats (*POWER PLAY* 2/90) immer noch Probleme mit dem Kreml und seinen Bewohnern hat, kann nun dank Fritz Hien aus Neu-Esting zu einem Cheat greifen. Wartet bis der Oberfiesling nach dem Spielstart zu Ende gelacht hat; jetzt möglichst schnell die Tasten

A C B C A START

drücken. Nun könnt Ihr seelenruhig weiterspielen: Falls Ihr Eure "regulären" Leben verbraten habt und das "Game Over" höhnisch aufleuchtet, könnt Ihr mittels der Starttaste ein "Continue Play ?" aufrufen. Mit Start bejaht Ihr diese rethorische Frage. Sparsamkeit sei Euch jedoch auch hier angeraten: Mehr als drei Versuche gewährt Euch "Strider" nicht. *wi*

Probotector (Nintendo)

Für Zwei-Spieler-Ballereien gibt's grundsätzlich die "egoistischsten" Cheats. Christian Krüger aus Erding hat einen solchen für Konamis "Probotector" herausgefunden. Falls Ihr im Teammodus mit Eurem Kampfroboter den Löffel abgebt, einfach Taste "A" drücken: Ihr werdet ins Leben zurückgerufen, Euer Kampfgefährte hingegen verliert eines seiner Leben.

Weniger gemein ist folgender Tip von Thorsten Duhnenkamp aus Bremen: Drückt auf dem Pad hintereinander

OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS,

dann (gleichzeitig) A- und B-Taste. Haltet A und B gedrückt und startet jetzt das Spiel: Statt kümmerlichen drei, besitzt Ihr nun luxuriöse 30 Leben. *wi*

Cyberball (Mega Drive)

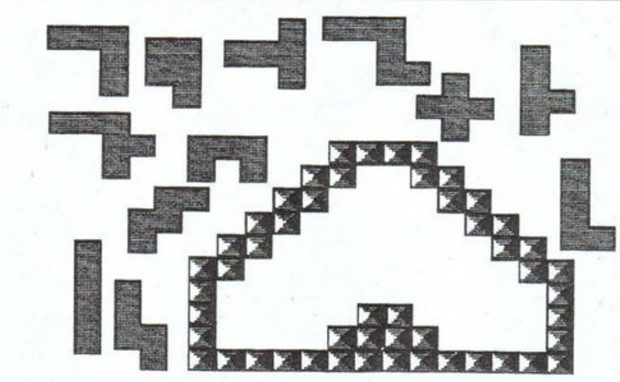
Jens und Thorsten Duhnenkamp haben sämtliche Paßwörter für die Robo-Football-Simulation "Cyberball" erspielt. Hier sind sie:

1	KBBBBBZAIDEX
2	KVBBB82SIDZI
3	KXBBB8HBBD8V
4	KIBBBLJBBD7X
5	KLBBB59BBDZV
6	KKBBBFVVBD4X
7	KMBBBFIVBD4X
8	KOBBBXNVBD8X
9	KFBBBF9VBD9V
10	KCBBB5XXBDBX
11	K7BBBFKXBD6V
12	K4BBBXHXBDKX
13	KRBBBFVIBDKX
14	KTBBBX91BDHX
15	K8BBBXLSID8X
16	KZBBB5PSID81
V.Finale	KUBBB5PSIDVI
H.Finale	K5BBBR5XBDGV

wi

Puzzle Road (Game Boy)

Für "Puzzle Road"-Wanderer Robert Hermann aus Lechsend gibt es kein Leben nach dem 20. Level. Die Paßwörter für die ersten 19 stellt er Euch hier gerne zur Verfügung, die Skizze der — von ihm liebevoll "Verzweiflungsstufe" getauften — Road 20 veröffentlichen wir als Roberts Hilferuf: Wer kann ihm hier weiterhelfen? *wi*



Der Level an dem Robert verzweifelte: Wer kann ihn knacken?

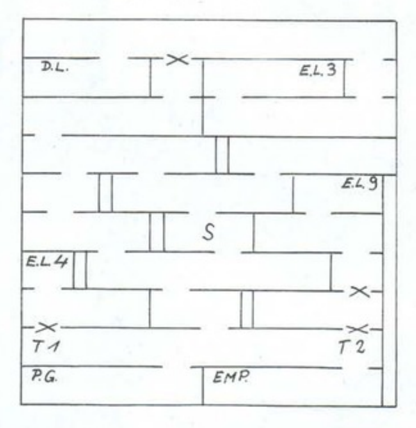
1. SHMT
2. HAIA
3. IRCG
4. NUHO
5. OSIN
6. BUNO
7. UGOU
8. RIKR
9. ETUA
10. DENY
11. ONOU
12. IASU
13. RTHC
14. OSIH
15. NUNI
16. IKOI
17. IIBD
18. DTUE
19. EAMT

Electrocob (Lynx)

Wie versprochen präsentieren wir Euch die restlichen "Electrocob"-Grundrißpläne von Josef Schulmann aus München. Hier sind die Level 7 bis 12: *wi*

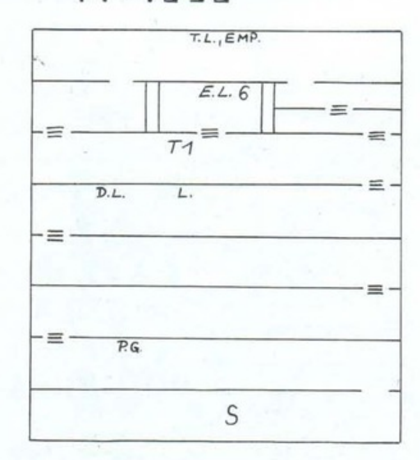
LEVEL 7

T1-6021
T2-5824



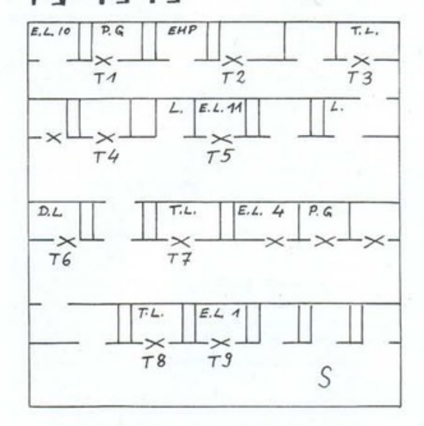
LEVEL 8

T1-7698

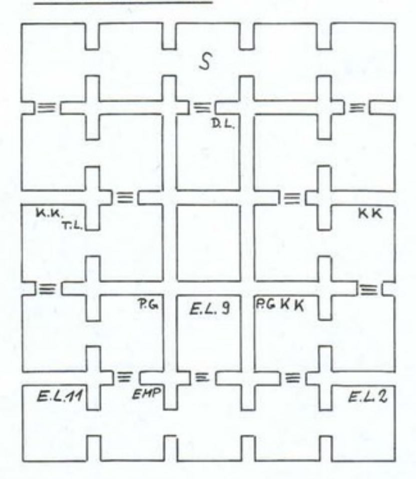


LEVEL 9

T1-0170 T6-2857
T2-1092 T7-6998
T3-7102 T8-1798
T4-4726 T9-4321
T5-1375

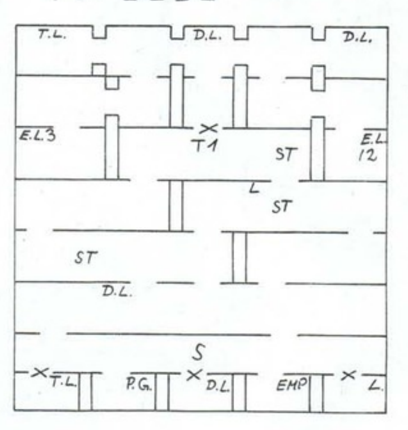


LEVEL 10



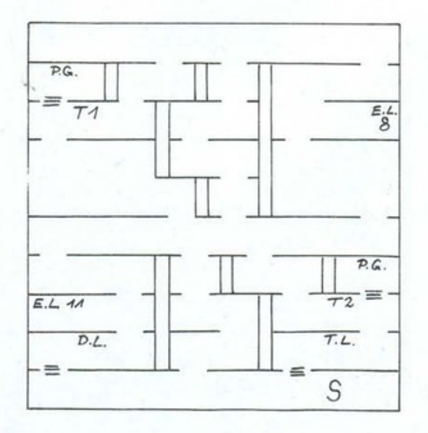
LEVEL 11

T1 - 0293



LEVEL 12

T1 - 2987
T2 - 6473



Die restlichen Electrocob Level inklusive Paßcodes

Super Mario Land (Game Boy)

In folgenden Röhren befinden sich laut Daniel Decavele aus Göttingen die Bonushöhlen des "Super Mario Land".

Level	Rohr
1.1	3,6
1.3	9
2.1	1,2
2.2	1,3
2.3	9
3.1	erstes und letztes Rohr
3.2	7
3.3	4, "Flammenrohr"
4.1	1,34 (vor dem Waffenhaufen)
4.2	2,12 (die Edelsteine mit der Waffe sammeln)

Mit Kampftaktiken gegen alle Endgegner versorgt Euch Erik Rüger aus Mannheim:

1. Endgegner: Wartet ab, bis er beide Schüsse abgefeuert hat. Danach müßt Ihr den B-Knopf gedrückt halten, auf ihn zustürmen, ihn überspringen und den Hebel betätigen.

2. Endgegner: Holt Euch den Pilz am letzten Stein unterhalb der Öffnung. Danach ballern, was das Zeug hält.

3. Endgegner: Auch hier holt Ihr Euch am besten erst einmal den Pilz (unter dem "?"). Dann müßt Ihr von Felsbrocken zu Felsbrocken springen und den Hebel betätigen.

4. Endgegner: Hier solltet Ihr einfach nur ballern, was das Joypad hergibt. Achtet darauf, daß Ihr Euch nicht in die Ecke drängen laßt. Sicherheitsabstand wahren!

Finaler Endgegner: Zum Obermotz gibt's eigentlich nicht allzuviel zu sagen: Schießen und Ausweichen ist alles, was Ihr zu tun habt.

Schließlich fand Borek Kubatzky aus München in Welt 2.3 eine Möglichkeit, Mario mit bis zu 99 Leben auszustatten: Sammelt aus den Lettern "MARIO" soviele Edelsteine heraus wie möglich, hört damit jedoch rechtzeitg auf, um die Mauersteine vor Euch zu zerstören. Einer der Steine enthält ein Extraleben. Sammelt dieses auf und rennt frontal in die Krake. Mario stirbt und beginnt wieder vor den fünf riesigen Edelsteinbuchstaben. Beginnt wieder zu sammeln und wiederholt den oben beschriebenen Vorgang, bis Ihr die gewünschte Menge Leben Euer eigen nennt, denn für alle 100 Edelsteine gibt's ein Extraleben.

Solltet Ihr das Game-Boy-Modul durchgespielt haben, von der Mario-Sucht trotzdem nicht geheilt sein, rät Euch Simon Brukner aus Stuttgart einfach ein weiteres Spiel zu starten: Der Schwierigkeitsgrad ist für diese zweite Runde ordentlich nach oben gestellt worden. Solltet Ihr diesen zweiten Durchgang auch meistern, dürft Ihr Euch Euren Lieblingslevel für ein weiteres Spielchen frei anwählen. *wi*

Assault Suit Leynos (Mega Drive)

Neun zusätzliche Continues erhält man bei "Assault Suit Leynos" laut Jürgen Fischer durch folgenden Trick: Bis in den zweiten Level spielen und sich dort vollständig vernichten lassen. Danach wählt man im Titelbild "Options" an. Den Optionspfeil richtet man auf "Data Room", wählt diese Option jedoch nicht an. Dann nur noch die "Start"-Taste drücken und die "Continue Up !"-Message abwarten. Dieser Cheat kann übrigens beliebig oft wiederholt werden. *wi*

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadl-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. *wi*

Level	Code		
11 180D	21 AG03	31 AO01
12 AA0D	22 AI03	32 AQ01
13 AB05	23 AJ0B	33 AR09
14 ABG9	24 AJGF	34 ARGD
15 AC02	25 AJOD	35 ARO3
16 ABKE	26 AK00	36 AS06
17 AE02	27 AM00	37 AU06
18 AF0A	28 AN08	38 AV0E
19 AFGE	29 ANGC	39 AVG2
20 AFDC	30 ANO2	

Gargoyles Quest/ Maikamura Gaiden (Game Boy)

"Gargoyles Quest" ist zwar ein schönes Spiel, der gepfefferte Schwierigkeitsgrad verdarb jedoch so manchen Game-Boy-Besitzer den Spaß. Bernd Haney hat ein paar frusthemmende Paßwörter für Euch:

1. QNY5 — 46CC
2. 9H6B — PGWY
3. GT8A — EHQL
4. H8TL — XOAX
5. IHAY — 7JAN
6. 4IS4 — SMYP
7. GE5B — RYQ4
8. AAW8 — NNDT

Christoph Schüssler aus Eberstadt mühte sich durch die japanische Version "Maikamura Gaiden". Er faßt den Gesamtablauf folgendermaßen zusammen:

— Unterhaltung mit den Leuten am Anfang des Spiels;
— Jump'n'Run-Sequenzen durchspielen und Endgegner besiegen;
— auf der Rollenspielebene mit allen Wächtern reden und die Extraspiele, die von Zeit zu Zeit auftauchen, absolvieren. Dafür gibt's dann zusätzliche "Souls".
— Im ersten Dorf in das dritte Haus gehen und sich mit dem großen Mann unterhalten. Dieser fordert den Spieler auf, die Gegner im Turm zu besiegen; dafür bietet er die Parole für die Totenkopfwächter.
— ins zweite Haus gehen und gegen die gesammelten Seelen Extraleben kaufen;
— ins erste Haus gehen und Ausgangscode holen; siehe zu diesem Zwecke auch die Schriftzeichen/Code-Tabelle am Ende dieses Artikels.
— Die Brücke überqueren, danach alle Wächter ausfragen und alles einsammeln;
— die Jump'n'Run-Sequenz im Turm durchspielen und den Endgegner besiegen; wenn Ihr den Turm verlassen habt, bekommt Ihr den "Extrashoot I", der sich jedoch nur im Menü der Actionsequenz einstellen läßt. Dort müßt Ihr einfach die START-Taste drücken.
— Zurück über die Brücke , in das erste Dorf und im Austausch gegen die Totenkopfparole bestätigen, daß Ihr die Gegner im Turm besiegt habt (zweiter Menüpunkt).
— Noch einmal zum Händler, um Extraleben zu kaufen;
— zurück zum "Parolen-Mann", um auch den Ausgangscode noch zu bekommen;
— der Totenkopfwächter läßt Euch passieren und beschenkt Euch zudem mit einem Live Point.
— Durch den Schädel hindurchgehen, alles einsammeln, in das zweite Dorf gehen, wenn nötig Extraleben kaufen und Ausgangscode geben lassen.
— Raus aus dem Dorf und geradeaus nach oben gehen. Hier steht ein Baum am Ende einer kleinen Gasse. Wenn Ihr ihn untersucht, erhaltet Ihr die "Flypower", die Ihr zur Überquerung der Brücke benötigt.
— Am dritten Dorf vorbei und "Refresh Potion" aus dem Tonkrug holen. Dieser Trank ermöglicht Euch das Reaktivieren von Lebensenergie in der Actionsequenz.
— Ausgangscode im dritten Dorf abholen;
— zum Brückenwächter gehen, die Brücke überqueren und in den Tempel gehen;
— die Jump'n'Run-Sequenz durchspielen und den Endgegner besiegen. Dafür gibt's eine "Extralong Flypower".
— Danach ins vierte Dorf gehen und den neuen Ausgangscode abholen;
— nun ins fünfte Dorf, den Mann, der im Eingang der Hütte steht, besiegen, die Hütte betreten und dort mit dem großen Mann plaudern. Er beschenkt den Spieler mit vier weiteren Live-Points, fordert den Tod des Endgegners in der Erdhöhle und verspricht dafür dem Spieler weiterzuhelfen.
— Zum Erdloch gehen (nur von oben erreichbar), Actionsequenz durchspielen und Endgegner besiegen. Dafür gibt's den "Extra Shoot II".
— Nun wieder zurück zum großen Mann und bestätigen, daß man den Feind besiegt hat. Ausgangscode holen.
— Jetzt kann man an der Nische rechts durch die Wand auf die andere Seite hindurchlaufen und erreicht hier ein zweites Verlies, durch das man wieder in die Freiheit gelangt.
— Wieder in das Erdloch schlüpfen; im Kerker mit dem Wächter sprechen, der gerne bereit ist, den Spieler durchzulassen.
— Stellt Euch auf das Sternsymbol und wählt den zweiten Menüpunkt an. Mit den Leuten, die jetzt erscheinen, ein paar Takte plaudern.
— Zurück zum Kerkerwächter, der den Spieler nochmals passieren läßt.

Code	Position	Extras
17 09 01 11 - 13 24 06 08	Dorf 1	5 Lives 07 Souls
16 30 10 06 - 27 25 17 16	Dorf 1 (nach (Turmsequence)	8 Lives 05 Souls Extra Shoot I
23 26 05 29 - 09 10 29 26	Dorf 2	8 Lives 06 Souls 3 Livepoints
15 08 19 12 - 01 19 09 04	Dorf 3	9 Lives 37 Souls Refresh Poison Extraflypower I
30 23 08 20 - 03 03 27 01	Dorf 4	9 Lives 63 Souls Superlong Flypower
20 30 32 07 - 10 24 33 29 33 14 22 13 - 02 34 34 15	Dorf 5 Dorf 5 (nach Erdloch)	9 Lives 68 Souls 4 Lives 03 Souls Extra Shoot II
22 01 27 33 - 27 06 05 33	Dorf 6	9 Lives 33 Souls

あ	か	さ	た	な	は	ま
01	02	03	04	05	06	07
い	き	し	ち	に	ひ	み
08	09	10	11	12	13	14
う	く	す	つ	ぬ	ふ	◀
15	16	17	18	19	20	21
え	け	せ	て	ね	へ	▶
22	23	24	25	26	27	28
お	こ	そ	と	の	ほ	
29	30	31	32	33	34	END

Kleine Hilfestellung für ein hartes Spiel

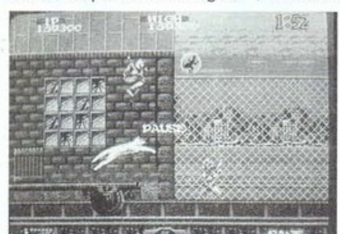
— Über die Brücke erreicht man jetzt das sechste Dorf. Dort sollte man wieder Leben einkaufen und sich den Eingangscode besorgen.
— Wenn Ihr jetzt das Dorf verlaßt, findet Ihr fünf Totenköpfe vor. Vier sind miteinander verbunden, der fünfte (der mittlere ganz rechts) führt Euch jedoch zu einem neuen Tempel.
— Betretet diesen Tempel und besiegt die Mumie durch mehrere "Extrashoot I"-Schüsse auf den Kopf. Für den Sieg bekommt Ihr "Endless Flypower", "Extrashoot II und einen weiteren Live Point.
— Hinter dem Tempel gelangt man auf eine Brücke, die man überquert, um den letzten Tempel zu erreichen.
— Rennt und hüpft um dem letzten Auftraggeber und den Oberendgegner zu begegnen. Nur ein Tip: Wählt keinesfalls den untersten Menüpunkt an, sonst müßt Ihr in Grundausstattung gegen den Oberbösewicht antreten. *wi*

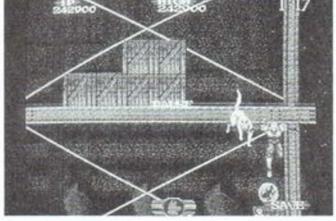
Shadow Dancer (Mega Drive)

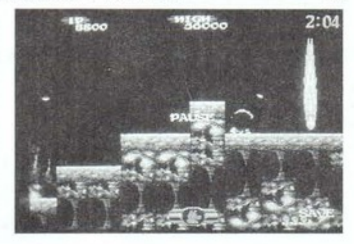
Das schönste an diesem Spiel sind natürlich die vielen versteckten Bonusleben. Ohne Euch mit langen Erklärungen und Umschreibungen aufzuhalten, präsentieren wir Euch einfach alle (von uns bisher entdeckten) Extraleben in ihrer natürlichen Umgebung als Bildschirmfotos. Ein letztes (Doppel-)Leben hängt in Level 5.1/Raum 5 direkt über der Tür, die in den Raum des Endgegners führt. Darüber hinaus ist es auch durch die Bonus-Stages möglich, einen beruhigenden Lebensvorrat aufzubauen. Ab 48 Treffern gibt's ein, ab 49 zwei und mit 50 gar drei zusätzliche Leben. In späteren Levels wird man sogar von einer befreiten Geißel mit einem Extraleben beschenkt.

Weniger wichtig ist die Ninjutsu-Fähigkeit unseres Shinobis. Erst ab Level 3.2 gibt es Situationen, in denen man sie, um ganz sicher zu gehen, aktivieren sollte. Der Überfall durch die vier rotvermummten Ninjas während der Aufzugsequenz im dritten Level (3.2) rechtfertigt zum Beispiel das Betätigen der A-Taste. "Shadow Dancer"-Anfänger sollten außerdem den Kampf gegen die Endgegner mit einem Ninjutsu-Angriff beginnen. Die letzten beiden Räume von 5.1 sind ohne Ninjutsu kaum zu schaffen. Haltet Euch also zumindest bis zum vierten Raum zurück.

Solltet Ihr trotzdem regelmäßig vor der feindlichen Übermacht die Waffen strecken, nur nicht verzweifeln: Dieter Schwarz aus Lich entdeckte den "Practise-Mode", der auch absolute Kampfsportanfänger innerhalb kürzester Zeit zu Meistern des lautlosen Kampfs macht. Drückt im Titelbild (nach dem Sega-Logo) gleichzeitig alle drei Feuerknöpfe und Start: Ihr geratet in ein Menü, das es Euch ermöglicht beinahe alle Levels und Runden auf jedem Schwierigkeitsgrad anzuwählen. Endgegner oder Bonus-Stages werdet Ihr während dieser Übungsspiele jedoch nicht zu Gesicht bekommen. *wi*

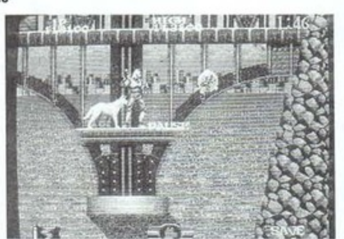






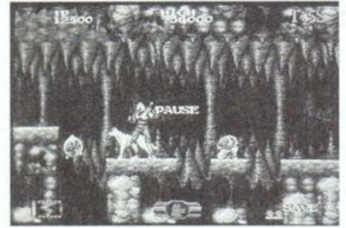
Hier stecken die Extraleben der ersten drei Levels

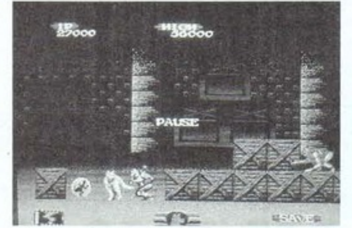


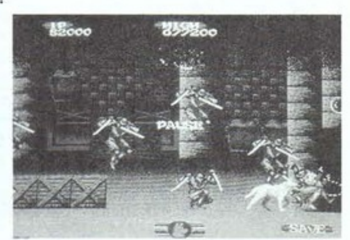




In Level drei wurde bisher erst ein Extrasymbol entdeckt. Hat jemand in 3.2 noch eines gefunden?







Leider hatte unser Held keine Zeit mehr das letzte Symbol zu aktivieren. Es hängt direkt über dem Ausgang (3. Bild, rechts)

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300.-
Turbo Express (Hand Held)	a. A.
Engine Games auf Anfrage	
Angebote ab 39.- DM	

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-
Adapter deutsch/japan.	49.-
Arcade Power Stick	119.-
Arrow Flash	99.-
Atomic Robokid	109.-
Baseball	99.-
Batman	99.-
Budokan	109.-
Burning Force	99.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-
Darius II	139.-
Dynamite Duke	99.-
E-Swat	79.-
Fire Shark	99.-
Gain Ground	99.-
Granada	99.-
Hard Drivin	109.-
Heavy Unit	109.-
Hell Fire	99.-
I love Mickey Mouse	99.-
John Madden Football	109.-
Lakers vs Celtics	109.-
Moonwalker	99.-
Phantasie Star II (engl.)	109.-
Phelios	99.-
Populous	109.-
Strider	99.-
Super Monaco GP	89.-
Super Shinobi	79.-
Thunderforce III	99.-
Zany Golf	109.-
SEGA GAME GEAR	399.-

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris	169.-
Light Boy	79.-
Tragetasche (Hard Case)	49.-
Baloon Kid	49.-
Burai Fighter Deluxe	49.-
Golf	49.-
Kwirk	49.-
Qix	49.-
Pinball-Revenge of the Gator	49.-
Solar Striker	49.-
Spiderman	49.-
Super Mario Land	49.-
Tennis	49.-
Wizards and Warriors	49.-

Atari Lynx

Grundgerät	299.-
Netzteil	25,-
Blue Lightning	59.-
California Games	59.-
Chips Challenge	59.-
Electrocop	59.-
Gates of Zendocon	59.-
Gauntlet III	79.-
Klax	79.-
Pacman	79.-
Paperboy	79,-
Roadblaster	79.-
Robosquash	79,-
Slime World	79.-
Xenophobe	79.-
Zarlor Mercenary	79.-

C 64 Disk

Bards Tale III	59.-
Champions of Krynn	69.-
Dragon Strike	69,-
Dragon Wars	49.-
Gunship	49.-
Invest	49,-
Oil Imperium	45.-
Panzerstrike	69.-
Pirates	49.-
Rings of Medusa	49.-
Sim City	59.-
Transworld	49,-
Turrican	39.-
Ultima V	69.-

IBM

Bards Tale III	89.-
Centurion Def.o.Rome	79.-
Elvira	119,-
Flight IV dt.	159.-
Flight of the Intruder	109.-
Hard Nova	89,-
Imperium	89,-
Ishido	89.-
Jones in the fast Lane	89.-
Kings Quest V	109.-
Larry III	109.-
Legend of Faerghail	89.-
Light Speed	109,-
Loom dt.	89.-
Lords of the Rings	109,-
M.U.D.S.	89.-
Midwinter	79.-
Might and Magic II	99.-
Nightshift	59.-
PGA Golf Tour	79.-
Ports of Call	99.-
Quest for Glory II (HQ II)	109.-
Railroad Tycoon	109.-
Red Baron	109,-
Savage Empire	99.-
Silent Service II	99.-

IBM

Transworld	89.-
Team Yankee	99.-
Test Drive III	89.-
Their finest Hour	89.-
The Secret of Monkey Island	89.-
Ultima VI	99.-
Wing Commander	99.-
Wing Commander Missions	49,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	99.-
Zeliard	69,-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
A-10 Tank Killer	99.-
Cadaver	79.-
Chaos strikes back	79,-
Curse of the Azure Bonds	89.-
F 16 Mission Disk II	59.-
F 19 Stealth Fighter	89.-
Great Courts 2	79,-
Harpoon	89,-
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75.-
Larry III	109.-
Legend of Faerghail	89.-
Lotus Esprit Turbo Ch.	75.-
M1 Tank Platoon	89.-
Might and Magic II	89,-
Nightshift	59.-
On the Road	79,-
Operation Stealth	75.-
Pirates	79.-
Pool of Radiance	75.-
Powermonger	89.-
Sim City	89.-
Team Yankee	89.-
Their finest Hour	89.-
Trans World	79.-
Turrican	59.-
Ultima V	89.-
Unreal	89.-
Wild West World	109.-
Wings	89.-
Wolfpack	89,-

Ankündigungen

TV Sports Baseball	Amiga
Sim Earth	Amiga/ST/IBM
Dragon Wars	Amiga
Monkey Island	Amiga/ST
Cadaver	IBM
Dungeon Master	IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

Teil 3

Und weiter führen wir verlorene Abenteurer durch die finsteren Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's, die nähere Beschreibung der Tars-Ruinen, der Städte Phoebus und Lansk sowie eine Karte des mystischen Waldes und einer schwerbewachten Brücke. *mh/vw*

Dragon Wars Clue-Book

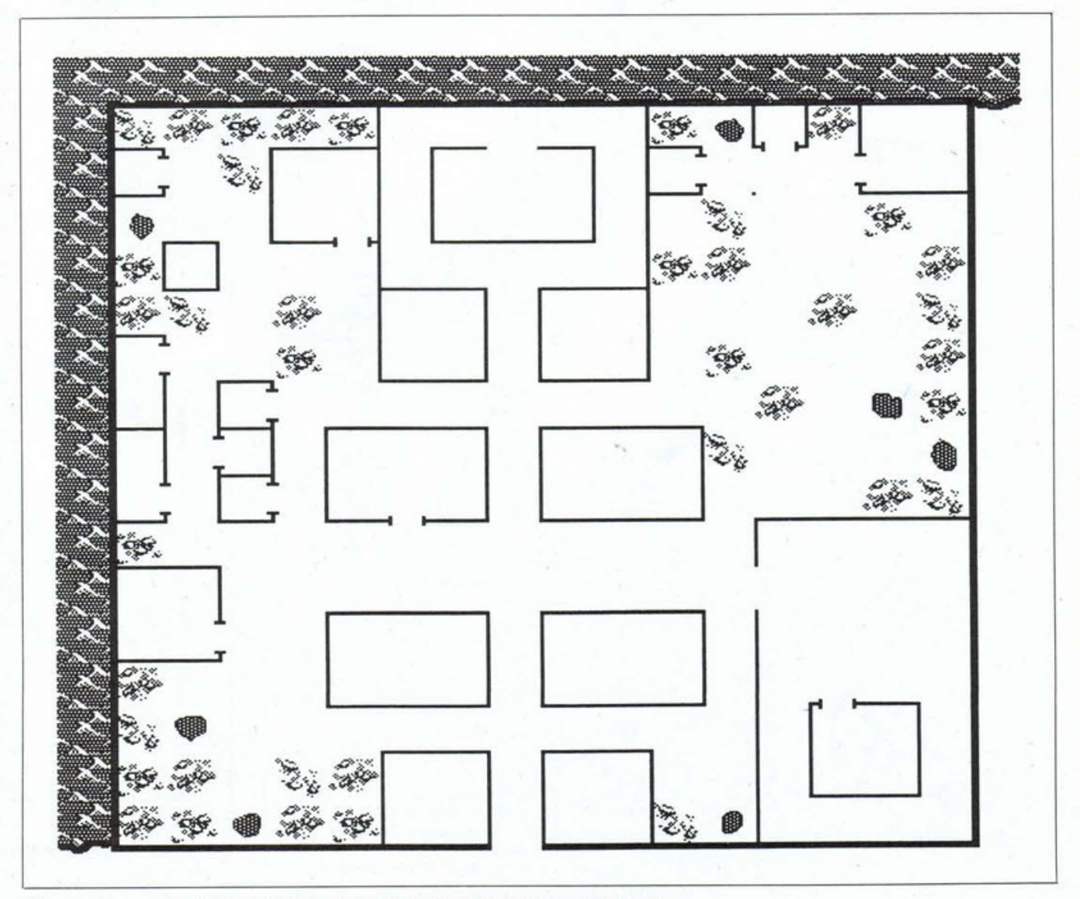
Monstervertrimmen und Rätsellösen leichtgemacht. Der dritte Teil des Dragon Wars-Lösungsbuches bietet wieder tolle Karten und Tips.

Tars Ruins

Natürlich bestand meine Stadt nicht immer aus Ruinen. Vor dem Angriff von Namtars Drachen war dies die stolze Stadt von Tars, das größte maritime Zentrum der Welt.

Wenig ist von Tars' vergangenem Glanz übriggeblieben. Möglicherweise findet Ihr etwas Interessantes in der südwestlichen Ecke der Ruinen, wo einstmals ein Laden für magische Zauberspruchrollen stand. Ihr werdet gleichfalls das alte Heldenhaus besuchen wollen... Ihr werdet es merken, wenn Ihr dort seid. Eine magische Schlange bewacht das Heldenheim, obwohl das Haus selbst schon lange zerstört ist.

Jemand mit einem "Tracking"-Skill sollte in der Lage sein, den klaren Pfad



Wer schon immer mal zur Armee wollte, kann sich in der Stadt Phoebus anwerben lassen

durch die Ruinen bis zum Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt zu finden. Viele Plünderer sind diesen Weg schon gegangen, aber einige Schätze liegen möglicherweise noch dort. Ihr werdet den Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt unter der großen Steinplatte finden, wenn jemand Eurer Gruppe außergewöhnlich stark ist. Die Ruinen dort unten sind von Monstern überrannt. Wichtige Schätze können dort gefunden werden, wo das Geräusch Eurer Schritte verhallt.

Außer daß die Decke dazu neigt, ab und zu einzustürzen, habt Ihr wenig zu fürchten. Die unteren Stockwerke sind übrigens kleiner als sie auf den ersten Blick erscheinen... An einem Punkt kann es passieren, daß es durch schwache Magie so aussieht, als ob Eure Party am Ende einer langen Halle stünde.

— Tarkas of Tars

Phoebus

Phoebus, die Stadt der Sonne ist eine Stadt, die ihre beste Zeit hinter sich hat. Obwohl Phoebus sich von der strahlendsten Seite zeigt, ist sie kein bemerkenswerter Zielort für Pilger oder Abenteurer. Tatsächlich ist dies ein sehr gefährlicher Ort.

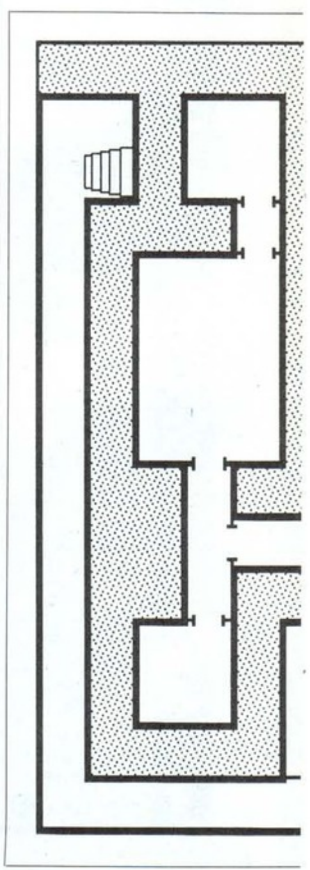
Ignoriert "Welcome Waldo". Er ist eine der Verrücktheiten der Bürger. Unsere Gelder würden besser investiert werden, um die verrotteten Bereiche unserer Stadt zu restaurieren. Es ist wahr, daß wir niemals von dem Krieg berührt worden sind, aber der Frieden war nicht gerade freundlich zu uns. Namtars Stoßtruppen haben einige Gebäude und viele der öffentlichen Monumente zerstört, die ehemals meine Stadt verschönerten.

Die Straßen in der südwestlichen Ecke der Stadt sind uninteressant und seitdem eine Horde Goblins dort ihr Unwesen treibt, doppelt gefährlich. Diebe hausen in einigen Gebäuden und horten dort ihre Beute. Die großen Gebäude im Stadtzentrum sind von den Stoßtruppen besetzt und deshalb kein besonders gesunder Platz zum Herumschnüffeln. Das große Lager im Südosten der Stadt wird vom Militär kontrolliert. Ihr könnt in die Armee eintreten, wenn Ihr wollt, aber erinnert Euch daran, was ein Freund von mir zu sagen pflegte... Die Armee ist nicht nur ein Job — es ist ein lausiger Job.

In der nordöstlichen Ecke findet Ihr das "Icarian Triumph", meine Lieblingskneipe. Ihr findet mich hier von Zeit zu Zeit. Die Kneipe wird ebenso von einem alten Schüler von mir namens Valar besucht. Er beherrscht die Sonnenmagie und könnte eine wertvolle Bereicherung für Eure Truppe sein.

Die Nordseite der Stadt wird von dem Sonnentempel beherrscht. Ihr könnt ihn nicht verfehlen. Haltet Euch vom Stadttor nur einfach nach Norden. Obwohl der Tempel immer noch eine architektonische Sehenswürdigkeit ist, wurde daraus ein schrecklicher Ort, seit Mystalvision, der Hohepriester des Tempels von Namtar, beeinflußt wurde. Ich befürchte, daß die Pilger, die heute in dem Tempel beten wollen, nur Kummer erwartet.

— Berengaria



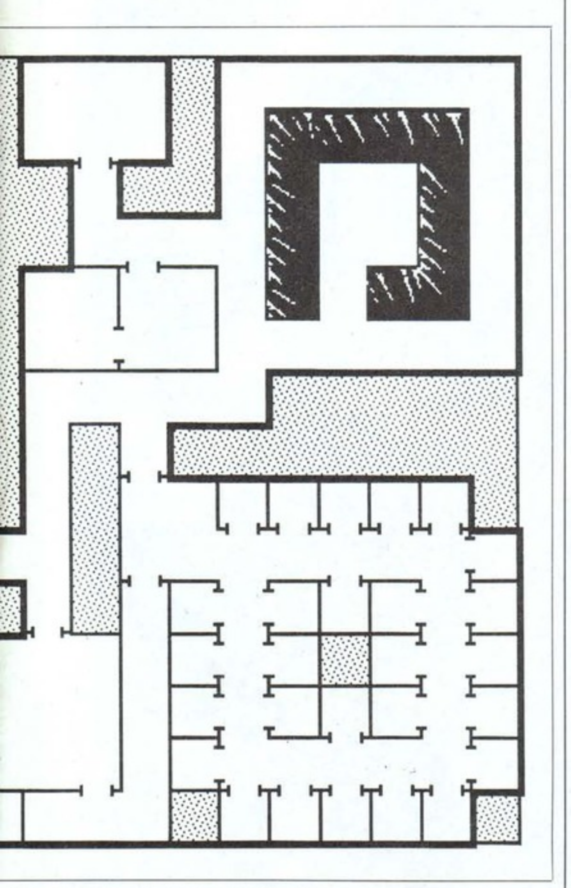
In den geheimnisvollen Kellern von

Phoeban Dungeons

Es ist einfach unvermeidlich in diesen Tagen: Wenn Ihr Phoebus besucht, werdet Ihr sicherlich in dem Labyrinth gefangengehalten. Vergeudet nicht Eure Stärke und Eure Zaubersprüche, um aus der magischen Zelle zu entkommen, in die Ihr eingesperrt werdet. Ich werde Euch helfen, wenn ich kann. Mit dem Kopf gegen die Tür hämmern, läßt Frustrationen raus und hilft die Zeit totzuschlagen.

Obwohl der Wächter heftig trinkt, wird er jeden bemerken, der sich nicht heimlich durch diesen Raum bewegt. Der geheime Tunnel im Süden des Wachraums ist kaum unterhalten und muß erst freigegraben werden. Ihr benötigt zuerst eine Schaufel aus der Waffenkammer des Labyrinths, um erfolgreich einen Tunnel zu graben.

Bei den Ausgrabungen in diesem Labyrinth wurde entdeckt, daß der Sonnentempel auf den Überresten eines alten Druidenschreines gebaut wurde. Der Schatz dieses Schreines wird von einer mächtigen übernatürlichen Kraft bewacht, die nur denjenigen eine Passage gewährt, die das richtige Paßwort benutzen. Gerade jetzt foltern die Stoßtruppen in den Kellern dieses Dungeons einen armen Druiden, um das Paßwort zu erfahren. Möglicherweise reagiert der Druide eher auf Freundlichkeit als auf Grausamkeiten. Ich habe ebenfalls gehört, daß das Paßwort mit dem Namen eines freischaffenden und unabhängigen Abenteurers identisch ist, der in der "Brew's Brother"-Kneipe in Freeport verkehrt.



Phoebus wartet ein fürchterlicher Wächter

Mystic Wood

Mein Wald ist ein heiliger Ort und so weit entfernt, daß wir vom Krieg kaum berührt werden. Zaton, der Chefdruide unseres Tempels, ist abwesend und wahnsinnig, so steht auch hier nicht alles zum Besten. Diese Wälder sind die Heimat aller Arten von Bestien. Dies ist ihre Heimat, also glaubt nicht, daß Ihr hier ungestraft herumlaufen könnt. Der Kampf mit Tieren ist bedauerlicherweise einer der natürlichen Aspekte der Ordnung aller Dinge, aber es könnte sehr leicht zu einem schlechten Ende nach einem Kampf kommen... Es würde nicht besonders beschämend sein, wenn Ihr vor einem solchen Kampf davonlauft.

Der Tempel ist Enkidu geweiht und Abenteurer können ihn herbeibeschwören, wenn sie sein Horn blasen. Einer, der sowohl im Körper als auch im Geiste stark genug ist, wird belohnt werden, wenn er mit dem Gott ringt. Neben dem Tempel ist der Brunnen der Hölle, in den Narren in die Unterwelt hinabsteigen können.

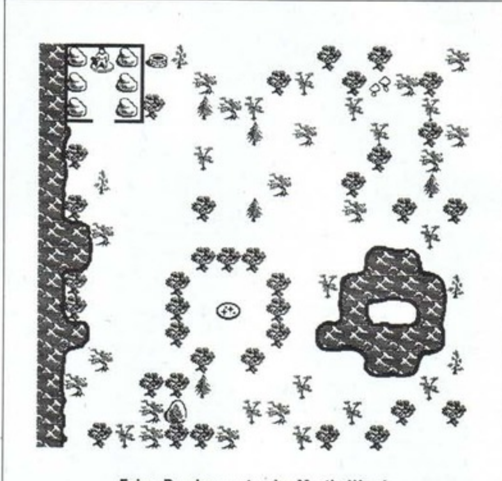
In der Mitte des Waldes findet Ihr eine verzauberte Lichtung — diejenigen, die die Kunst des Spurensuchens beherrschen, werden den Pfad zu diesem Platz finden. Dieses ist ebenfalls wichtig, um den Schrein des Druiden Zaton zu finden. Solltet Ihr Zatons Seele auf den Östlichen Inseln befreit haben, kehrt hierher zurück, um Eure Belohnung zu empfangen.

Dicht neben der Lichtung befindet sich ein verzauberter Teich. Der Schrein in dem Teich kann nicht schwimmend erreicht werden... Ihr müßt den Teich mit Hilfe eines magischen Gegenstandes überqueren. Der Schrein ist uralt, und wurde seit den Tagen der Opferungen nicht mehr benutzt. Benutzt eine Waffe, um Blut auf dem Schrein zu vergießen und der alte Gott sollte erwachen.

Irgendwo in dem Wald findet Ihr ein Beet mit Pilzen. Eßt nicht davon, da sie sterbliche Menschen wahnsinnig werden lassen. Die Pilze sind eine bevorzugte Speise des schrecklichen Nergal. Ihr solltet sie bereithalten, wenn Ihr ihm dienen wollt.

— David der Druide

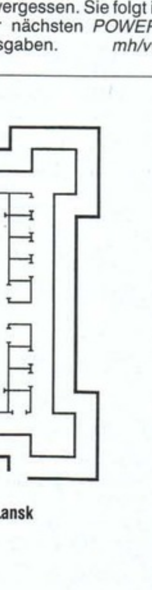
Für heute verlassen wir wieder das Land Oceana. In der nächsten Ausgabe geht es mit der Stadt Lansk und Umgebung weiter. Die Karten dazu gibt's schon heute. Wir möchten uns noch bei all denen entschuldigen, die die restlichen Monster von **Might & Magic II** vermissen. Die Liste mit den übrigen Bösewichtern haben wir nicht vergessen. Sie folgt in einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben. *mh/vw*



Feine Puzzles warten im Mystic Wood



Die Brücke ist schwer bewacht





Die Stadt der Bürokraten: Lansk

INSERENTENVERZEICHNIS

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Christine Baumkirch
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg.
ISSN 0937/9754



CREME *de la* CREME

Die "Lemmings" kamen, sahen und landeten auf Platz 5 unserer Liste der besten Computerspiele (und auf Platz 1 einer fiktiven Liste der besten europäischen Programme). Mit "Spindizzy Worlds" plazierte sich eine weitere englische Spielidee, mit "Sim Earth" das erste Macintosh-Programm in unseren Charts. Statt einer Statistik gibt's in diesem Monat zur Abwechslung mal wieder eine zusätzliche Hitparade. In ihr finden sich die besten "Automat goes Computer"-Umsetzungen der letzten zwölf Monate. Damit die Liste nicht nur mit "Klax"- und "Rainbow Island"-Versionen angefüllt ist, wurde nur die jeweils beste Version eines Spiels berücksichtigt. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Lemmings	92%	2/91
2	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
6	(7) Champions of Krynn	89%	8/90
7	(—)Ishido	87%	1/91
8	(8) Cadaver	86%	1/91
9	(6) Starflight	86%	3/90
10	(—)Spindizzy Worlds	86%	2/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Ultima V	90%	4/90
3	(5) Klax	89%	5/90
4	(6) Starflight I	86%	6/90
5	(7) Cadaver	86%	10/90
6	(—)Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
8	(9) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
9	(10)Paradroid 90	83%	12/90
10	(—)Sim City	81%	10/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90
4	(4) Secret of Monkey Islands	92%	1/91
5	(—)Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
6	(4) Maniac Mansion	88%	3/90
7	(6) Wonderland	88%	10/90
8	(7) Wing Commander	88%	12/90
9	(8) Silent Service II	87%	10/90
10	(9) Ishido	87%	11/90

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Klax	87%	10/90
2	(1) Sentinel Worlds I	81%	3/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Starflight I	79%	5/90
5	(—)Tie Break	77%	8/90
6	(5) Pipe Mania	77%	8/90
7	(—)Secret of the Silver Blades	76%	9/90
8	(6) X-Out	75%	5/90
9	(—)Ski or Die	74%	9/90
10	(7) Xenomorph	74%	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
12	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
13	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
14	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
15	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
16	(16) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
17	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
18	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
19	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
20	(20) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90

Die besten Automaten-Umsetzungen

Platz	Titel	Power-Wertung	Computer-typ	Hersteller	
1	Rainbow Island	91%	Amiga	Taito	Ocean
2	Klax	89%	Amiga/ST	Atari	Tengen
3	Time Soldier	72%	Amiga/ST	SNK	Electrocoin
4	Midnight Resistance	70%	Amiga	Data East	Ocean
5	Super Off Road	69%	Amiga/ST	Leland	Virgin
6	Crack Down	67%	Amiga/ST	Sega	U.S.Gold
7	Ninja Spirit	65%	C 64	Irem	Activision
8	Hot Rod	65%	C 64	Sega	Activision
9	Escape	64%	Amiga/ST	Tengen	Domark
10	Ghosts'n'Goblins	61%	ST	Capcom	Elite

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
2	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
3	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
4	(5) Secret of Monkey Islands	MS-DOS	92%	1/91
5	(—) Lemmings	Amiga	92%	2/91
6	(6) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(—) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(6) Banne of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(12) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	(13) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	(14) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
16	(15) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
17	(16) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
18	(17) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(18) Ishido	Amiga	87%	12/90
20	(—) Sim Earth	Mac	87%	2/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(5) Klax	Lynx	90%	12/90
6	(6) Klax	PC-Engine	90%	12/90
7	(7) Tetris	Nintendo	89%	8/90
8	(8) Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(9) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
10	(10) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

NEUHEITEN MEGA DRIVE

Gain Ground, Crackdown, Gaiares, Battle Squadron, Wonderboy III, Aleste, Hard Driving, Heavy Unit, Dangerous Seed, Vermillion, Lakers Basketball, Darius II Mega Panel, Sword of Sodan, Star Cruiser, Ringside Angel, Atomic Robokid, Magical Hat

NEUHEITEN PC ENGINE

Champion Wrestling, Märchen Maze, Alices Dream, Out Run, Dracula Boy, Twin Hawk, CD Avenger

NEUHEITEN LYNX

Robosquash, Paperboy, Zalor Mercenary, Ms. Pacman, Xenophobe, Roadblaster

Ebenfalls neu lieferbar:
Die portablen Handheld-Videospiele mit eingebautem Farbbildschirm:
P.C. "Handy" Engine GT und SEGA GAME GEAR.

Außerdem neue Spiele für:
GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, NEO GEO.

Ausführlicher Gesamtkatalog mit Fotos gegen selbstadressierten Freiumschlag (1,- DM).
Für Sofortinformation rufen Sie an unter: 0 53 22 / 5 40 81.

CWM

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. .Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten





SCHWEIZ

SEGA



MEGA DRIVE

GAME BOY

031 / 36 13 45
031 / 51 87 77
MEDIA ELECTRONICS
Postfach 7273
3001 Bern

031 / 57 71 59
MAKRO
Bernstrasse 128
3052 Zollikofen

Tel. Bestellungen: Mo – Fr 18.00 – 22.00 Sa ganzer Tag

Händleranfragen erwünscht!



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Mai-Ausgabe** (erscheint am 12.04.91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. März '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni '91-Ausgabe** (erscheint am 10.05.'91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 112.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/128

Verk. Tintin on the Moon (20 DM), MD 8/90, Go 1/91 (je 5 DM); GD 13 (15 DM), Power Pack (M. Elevator...) (20 DM), Tel. 05671/4446, Andy

Suche dringend: Italia 1990, Pinnball Const. Set, Kickoff 1 und 2. Tel. 08152/78764 oder Achim Krause, Saganger 3, 8031 Seefeld

Suche Anleitung (dt.) zu Action Replay MK5 für 10 DM, kaufe Orig. Spiele f. C-64. Angeb. an: DC, Hanfgartenstr. 30, 8070 Ingolstadt

Pool of Radiance 20 DM, Orig. mit Drehscheibe und Anleitung. Tel. 09246/745

Schweiz. Suche Tauschpartner für C-64 Games. Habe Topgames. Listen an: Domenico Stasolla, Sperletweg 3, 8052 Zürich. P.S. 100 % Rückantwort

Verk. (Orig.) Exolon, Panzer Battles (SSG), Down at the Trolles, Preis VB. Florian Lessle, Am Ritzerbach 25, 6640 Merzig, oder Tel. 06861/72632

Suche Komplettlösung von Maniac-Mansion. Schickt bitte an: A. Lamprecht, Bahnhofstr. 43 d, 2951 Boostedt, für den C64. Danke.

Suche dringend Pascal, C, Prolog für C-64 auf Disk. Schreibt an: Erik Lenhard, Am Hainer Berg 9 a, 6072 Dreieich. Zahle gut!

Verk. C128 + 2 x 1571 + Farbmon. + Star LC-10 C + ca. 250 Disketten (viele Orig.), umfangreiche Literatur. Preis VHB: 1400 DM. Tel. 04321/62000

Verk. neuen Robotarm "Robot 2000" und passendes Interface für C64 und 128. VB 100 DM. Tel. 02134/34444

Verk. Orig. SSI-Spiele: Pool, Krynn, Secrets, Curse, Hillsfar + Guild of Thieves, alle kpl. für 100 DM + 2 C64-Bücher. Tel. 06462-7672

Verk. C 64 II + 1541 I + Orig. Spiele + 1 Box. Alles in gutem Zustand für 400 DM. Tel. 040/6317330. Ricardo Tejeda, Matthias-Scheits-Weg 6, 2000 Hamburg 60

Tausche C64-Spiele. Habe Oil Imperium, Hostages uvm. Suche Klax und X-Out, sowie Rainbow Islands. An: Th. Rink, Dorotheenring 39, 2085 Quickborn

Verk. Turrican 37 DM, Starflight 29 DM, beide Spiele + kompl. Lösung. Markus Lauterbach, Tel. 06445/7553

Verk. C128, Floppy 1570, Drucker MPS 803, 130 Disketten mit Spielen, Anleit., und Zubehör. 500 DM. Tel. 07972/5912, ab 14 Uhr. Michael

Wer will meinen C64 haben? Mit Floppy, Farbmon., Joysticks, viel Software, Fachbücher für nur 490 DM. Tel. 04102/52317, ab 19 Uhr

Verk. C64/2 + Floppy/2, Grünmon., 170 Disks, Orig., Boxen, Abdeckhaube für 500 DM. 2 Jahre alt. Ch. Jagosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren.

Suche, tausche, vergebe PD-Softw. C64. Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50. Liste gg. 1 DM RP.

Verk. Pagefox-Druckmodul von Scanntronik. Festpreis 150 DM. Tel. 0521/442738. 4800 Bielefeld 14. D. Haardt, Grabenkamp 14 c

Verk. C128, Monitor 1084, Floppy 1571, Datasette, Druckerinterface, viele Spiele, Anwendungen, 21 x 64er Bücher, Joystick. Tel. 0721/402591, Timo

Elite-Drucker SP 120 VC m. Anschlußkabel an C64 u. C128, Traktor u. Papier zu verk., VB 400 DM. Tel. 07942/8752

Verk. Orig.: Wasteland, T.K.O, Zak McKracken, Hillsfar, Bloodwych, Blood Money, Mars Saga. Christian Bolfing, Schoemeggstr. 55, CH-8953 Dietikon

Wegen Systemwechsel günstig abzugeben: Riteman+, Epson-komp. 9-Nadel-Drucker, wenig benutzt, C-64-serieller Anschluß. Angebote bis 10.03. unter Tel. 06731/44669

Verk. für je 5 DM folgende Prg.: Fussball-Starmanager, Eishockeymanager, Spiel des Wissens. No Raubsoft. Write to F. Kury, Blaswald 8, 7808 Kollman

Matrixdrucker Seikosha SP-180 VC mit Anschluß an C64 und Handbuch für 150 DM zu verk. Tel. 07146/41442

Suche möglichst viele Grafik- und Textadventures dt. und englisch. Preis nach VB. Verlangt Michael Dietze unter Tel.: 089/3515530. Freue mich auf Anrufe.

Verk. C64 + 1571 (300 DM VB) + 2 Bücher + Ultima 3 und 5 + Dragon Wars + Rings of Medusa +... Tel. 02664/7158 (Mike)

Verk. C64 II + 1802 + 1541 II + 130 Disk, Lit., Abdeckhaube, Box, Joystick, Maus, Geos, TV-Modul., komplett: NP 1400 DM, VB 750 DM. Tel. 02161/662515

Suche für C64 dringend Maniac Mansion oder Zak McKracken. Preis VB. Tel. 02333/89549

Suche alles von SSI und AD & D. Habe schon Pool und Curse. Suche Dungeon Master für SSI-Games und neue Games von AD & D. Tel. 02771/23349

C64-Umbau + Epromer + 200 Disks + Prologic Dos + 40 64'er zu verk. Preis VB. Final Cart. u. Dela-Dos für 70 DM. Tel. 07524/7877 u. 5624

Verk. C64 mit Floppy, Color-Bildschirm, 300 Disks, Final Cartr. 3, Zubehör, VHB 500 DM, Tel. 09144/1474

Verk. C64-Orig., sehr billig von 10 - 15 DM, ruft unter Tel. 02307/88530 ab 18 Uhr, Christian verlangen

Verk. Orig. Champ, Lode R., T. of Lore, Footb. M. II, Inst.- Music, Star Tr., S.E.U.C.K., etc., Suche Hitchh. G., Zombie, Dem. Wint., Tel. 069/5971494

Verk. Steckplatzerw. REX 9565 Orig. verp., 40 DM, alle Powerplay, Run, Computer u. Happy Computerhefte 3 DM, ab 10 St. 2,50 DM, Tel. 07833/1258

Wollt ihr euch 10 DM verdienen? Dann schickt mir doch die C64er Anleitung zum Spiel Elite. Patrik Huser, Obburgli, CH-6064 Kerns, Schweiz

Verk. NL- 10 300 DM, 1571 200 DM, 128er def. 50 DM, Zeitschriften, Bücher (M & T), Spiele Orig. SSI, Interplay,... Zubehör, Tel. 030/3613964. Dirk oder Markus

Verk. "Ultima V" neuwertig. Preis nach VB. An Christian Kaiser, Bahnhofstr. 7, A-6130 Schwaz/Tirol, Tel. 05242/46902

Verk. Dragon Wars, 100 % o.k., für 30 DM, Schreibt an Michael Bösch, Tannhöfer 19, O-2786 Schwerin

Tausche das Orig.-Spiel Dragon Wars gg. das Spiel 3D-Pool. Tel. 07254/1220, von 13 - 16 Uhr. Michael oder Roland verl.

Verk. Orig. Rings of Medusa (C64/Disk mit dt. Anleitung) für 30 DM, u. Orig. X-Out C64/Disk für 25 DM. Tel. 06392/2539

Verk. alle meine Magic Disk ab Ausg. 6/90 für nur je 4 DM. Datasette für 19 DM. A. Bähr, Fr.-Engels-Ring 76, O-1253 Rüdersdorf

Suche Tauschpartner für C64-Disks (nur Topsfot., no Loser and Lamer). Suche nur Gutes und Neues. Jens Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen

Verk. Fugger f. C64 auf Disk für 30 DM. Suche außerdem noch Kick Off-Player Manager auf Disk. Preis nach VB. Tel. 02723/72461

Verk. C128 + LW 1571 + FM 1501 + Datas. + Spiele: Starfl. X-Out, Bard's T. 1+2, Ch. Yeager's, u.a. div., Joysticks, Lit., Tel. 02162/17114, Mo-Mi nach 15 Uhr

Verk. billig Orig.- Soft. (Ultima V, Bard's T. 2, usw.) & Zeitschriften (ASM., 64'er, Happy Computer, auch Sonderhefte), Tel. 09503/7160, Bernd

Suche C64-Tauschpartner. Habe u.a. P47, Kickoff 2, M. Resistance. Dennis Plagge, Hollongen 14 a, 4407 Emsdetten. Bei RP 100 % Antwort!

Zu verk. C64-Spiel "Northsea Inferno" NP 29, VP 10 Fr., schreibe an: Roger Stamm, Franziskanerstr. 14, 4512 Bellach

C-64 Orig. Rings of Medusa, Logo TV, Sports Footb. Tras Worlds, je 20 DM, Martin Pischke, Neckarsulmerstr. 49, 7107 Bad Friedrichshall

Verk. C64 + Floppy 1541 + Grünmon., + 8 Orig. Spiele + Joystick + Mouse, 750 DM VB, Tel. 09546/6749, 8602 Schoenbrunn

Suche komplette Auflösung von Zak MacKrakken und von Maniac Mansion auf dt. Preis nach VB. Tel. 0421/824659, bei Daniel Braun

Suche Footballmanager, World-Cup-Edition und möglichst viele andere Footballmanager (nur Orig.), Zahle bis 15 DM. Tel. 04668/421 (Jan), ab 18 Uhr

Verk. 128 D, mit LW, Tastatur Phillip-Farbmon., und Spiele komplett 500 DM, Tel. 0711/55364

Verk. Bard's Tale I - III. Winter-Edition, AD + D, Ultima IV, Gunship, Microp. Soccer, American Icehockey, uvm., Preis VB. Falko od. Volker, Tel. 04154/6311

Verk. Fin.-Card 3, Giga-Cad + Druck-Mod., 40/80 Zeich.-Kabel, Ultima 5, X-Out, Bards Tale 2, AD & D-Serie, Leg. o. Bla. S. u. mehr. A. einzeln. Tel. 09832/7140

Verk. C64 2, CBM 1541 2, Datasette, Farbmon. 1081 S, Diskbox, Resetknopf, Joystick, 18 Mte. alt, für 700 DM. Tel. 07307/21860. NP1300 DM

Curse o.t. Azure B., Micropr. Soccer, Hawkeye, S.E.U.C.K., Barbarian 2, Secr. o. t. Silver Bl.; alles C64-Orig., Top-Zustand, (+ Anleitung), Tel. 040/872204 (Reini)

Kaufe für C128: 1571, 1581, 1750, Font Master 128, Pro Text, Prodatei 128, 64-er: 1987, 1988, 6/89, alle 128er Servicedisketten, 128-er Extra 1, 2, 3. J. Zawadazkis, Gesellestr. 17, B-4780 St. Vith/Belgien

Fantasy: Orig. Pool of Rad., Curse of A. B., Rainbow Island, Sentinel World, Knight of Legends a 25 DM. Pete Bernert, Hauptstr. 302, 6946 Trösel

Verk. Orig. Battles of N. 50 DM, Sim City 40 DM, Rings of M. 20 DM, Supr. Chall 20 DM, Night Raider 20 DM, Suche Contruction Set u. andere Strategiespiele v. SSI, Tel. 09195/1200, Christ

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Mon., Zubehör u.a. 150 Disks, Orig. wie Ultima V, Champ of Krynn, Dragon Wars, Tel. 0911/635677, Christof

Verk. Grün-Monitor für C'64, bzw. Atari XL (ohne Ton), VB 100 DM, schreibt an Andre Weers, Greifswalder Str. 15, 2850 Bremerhaven

Suche zuverl. Tauschpartner, habe TVS Footb., Turrican, Klax, X-Out. Kai Dauschek, Oldenburger Str. 145, 2902 Rastede. Schreibe zurück!

Verk. Orig. RA 25 DM, TV-Football 25 DM, Kick Off 15 DM, Great Courts 20 DM, Microprose Soccer 20 DM. Jürgen Buchholz, Am Hölzleberg 1, 7233 Lauterbach

Verk. C64 II mit 1541 II, Disks, Diskettenbox, Datasette, Joys, Locher, alles 1 Jahr alt, für VB 500 DM. Tel. 06431/42761, ab 14 Uhr

C 64 II, 1541 II, Mon. 1802, Finalcartridge, Mouse 1351, Mousepad, Beckerbasic, Geosbuch, Einsteigerbücher, 150 Disketten, Diskettenbox, Joy, vieles mehr, VB, Tel. 0221/4000300

Suche C64- Spiel Elite. Als Tauschmaterial habe ich Zak McKracken oder Pacland oder Thunderbirds. Ruft an: Tel. 0201/235125. P.S. Bin nicht immer da.

Suche Zack McKracken, Maniac Mansion, Rainbow Islands dt. Michael, Tel. 05533/5881. Öfter versuchen!!

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Rollenspielfreunde aufgepaßt: Verk. Ultima 5, Bard's Tale 3 und Bard's Tale 1. Alles C64-Originale. Tel. 0251/793978 (Rene)

Suche F-Bomber, F16, F14, Football, Rick Dang. 2, Iron Lord, Indy 3, North und South. Tausche auch, Christian Karaschinski, Grenestr. 47, 4220 Dinslaken. Tel. 02134/53809

Verk. Farbmon. Commodore 1802 für C64 für 150 DM. Einwandfreier Zustand, Tel. 06145/30273

Suche Adventures (vor allem Infocom) für C64. Tel. 07157/7132 (nachmittags). Verk. Wizball (Tape) für 15 DM.

C64 I + Floppy 1541, Dolphindos + Schutzhüllen, 100 Disks, 2 Disk-Boxen, Datasette, Kassetten, komplett 450 DM, C64-Hefte ab 11/88 a 2 DM. Tel. 02381/88266

Goerlitz-Interface für C64 an Epson FX 80/85 für 60 DM, Data Becker-Buch 64er intern für 20 DM + C64-Hefte ab 11/88. Tel. 02381/88266

Verk. orig. Disks: Textomat, Tau Ceti, Jump Jet, Gauntlet, PSI5, Borrowed Time, Summer Games 2, Hacker für 35 DM, Thomas Reiff, PF 1241, 7521 Kronau

Verk. 9-Nadel-Drucker Seikosha SP-1200 VC für 250 DM. Tel. 07181/85193 ab 15 Uhr

Suche die Komplettlösung zu Maniac Mansion. Wenn es geht, bitte auch Pläne. Schreibt an: Florian Rohde, Dürerring 19, 3030 Walsrode. Bitte schnell.

Suche Visa-Codes für Zak McKracken und Tauschpartner. P.S. Bin zuverlässig. Mathias Pieper, Hauptstr. 63, 7630 Lahr 11, 13 Jahre.

Verk. das Spiel "Midnight Resistance" (natürlich orig.). Ab 17 Uhr Tel. 07045/3771. Ramon verl.

Verk. 64er + 1541, eing. Exos, Expert Cartridge, Centronics-Interface, Datasette, Orig., z.B. Drive 2, alles 100 % o.k., Angebote an: Tel. 02191/61919 (Peter)

Suche 64er 9/90 bis 12/90 und Powerplay 10/90. Zahle gut. Verk. C64, 1541 II, MPS 801, Zubehör für 1200 DM, an Selbstabholer. Tel. 06432/5905

Suche Zak MacKracken kompl. dt. und Kontaktpartner. Angebote unter Tel. 02234/13826 nach 18 Uhr. Kontakte an Kai Dewald, Carl-Diem-Allee, 5020 Frechen

Verk. Spiele-Disketten für den C64.(Orig.) Fordert meine Liste gg. 1,70 DM RP an. K. Kruse, Jender Str. 6, 2900 Oldenburg

Suche Ultima III für den C64 (Orig.). Biete Orig. Rings of Medusa - tgl. ab 18 Uhr. Tel. 05109/64121 (nach Axel fragen)

Suche dringend den Hypra Disk II-Modul und die Orig.-Spiele Batman the Movie, Kick Off 2, Midnight Resistance für meinen C64. Tel. 06408/7718

Verk. C128 + Floppy (1570), Matrix-Drucker, Bücher, Joysticks, orig. Games, Anschluß an TV, Extras, alles 100 % o.k., VB 450 DM. Tel. 0211/772863

Verk. Orig. Sim City, Roadwar 2000, Guild of Thieves je 30 DM, suche Pirates, Buck Rogers und andere Orig. Lychatz, Marienstr. 87, 4950 Minden

Verk. C128, Farbmon. 1901, Floppy 1571, Drucker Star NL- 10, VB 1000. Tel. 05721/6634, ab 16 Uhr

Wer hat Zak McKracken mit Lösung oder nur die lösung davon? Bitte wende Dich an Marco Müller, Lange Hecke 19, Tel. 02406/64868, BTX 2208

Suche Colonial Conquest, zahle sehr gut. Suche außerdem Handels- und Wirtschaftssimulationen. Angebote an: Joerg Duepjan, Am Springbernbaum 30, 4410 Warendorf 1

Verk. 64er Hefte 11/85 bis 12/87. Top-Zustand, 60 DM, Tel. 07336-6776, ab 20 Uhr

Verk. Rollenspiele für C-64. AD + D komplett, Ultima 4 + 5, Bards Tale, usw. Alles orig. Preis VB. Tel. 06625/8487, n. 16 Uhr

Verk. C128 + Com. Farbmon. 1802 + Floppy 1571 + Diskbox + 20 Leerdisk + 30 Joysticks + Maus + Final Cartridge III + viele Bücher + Orig., 1300 DM, Tel. 0211/500510

Tauschpartner ges. Habe Turrican 1 + 2, Rick D. 2, Klax, Lords of Doom, North & South und anderes. Tel. 030/7428457

Suche Strategiespiele wie z.B. Kampfgruppe, Battles... Napoleon, War in South P., möglichst billig. Tel. 07231/54024

Verk. Public Domain. Günstig. Informationen bei Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel, gg. 1,50 DM.

Günstig. Verk. C64 + 1541 II + Replay MK V + 40 Disks + 2 Joyst. + 2 Datas. + 40 orig. Disk-Games + 16 orig. Cass-Games u.a. 500 DM (NP über 1200 DM) Tel. 08191/3498

Suche zuverl. Tauschpartner für C64 "jeder der mir schreibt, erhält kostenlos eine Liste". Schreibt an Hendrik Kiessling, O-6520 Eisenberg, An der Fichte 15

Verk. F16-Combat 30 DM, Champ of Krynn 40 DM, Data Log 35 DM, Final Cartr. 35 DM, Action Repl. Cartr. 50 DM, Geos V 2.0 40 DM, Geocalc 35 DM, Tel. 02362/64257

Club-Mitglieder gesucht. Club-Zeitung, Disk PD keine Aufnahmegebühren, PD-Soft zu verk. Liste bei: CCG, K.-Goerdeler Str. 5, 4787 Geseke

Verk. Orig. Rock'n Roll, The Muncher (Disk) für je 20 DM, Tel. 02381/36348 (18 - 20 Uhr)

Verk. 1 Jahr alten 128D. Mit Maus, Diskettensammlung, Boxen, Originalspiele und Dateiprogramm (Superbase). Preis 700 DM. Tel. 05182/6759

Suche Tauschpartner für C64 habe Turrican, R-Type, Hammerfaust., Myth, Vendetta & mehr. Schreibt an Larsen Freyer Untitzer Str. 8, O-6502 Gera

Verk. Action Replay MK V Professional + dt. Anleitung 90 DM, Tel. 06237/82952, n. 18 Uhr, Falk Schuhmacher

Verk. orig. Oil Imperium 25 DM, Legacy of the Ancients 10 DM. Suche Atomix, Player Manager, Rock'n Roll; alles C64. Tel. 0421/890322. Andreas

Wer versch. mir seinen C64. Nehme auch defekte, zum Basteln. Torsten Thurn, Breslauer Str. 24, 7332 Eislingen, Tel. 07161/89952. Dringend

C64 - Suche Tauschpartner für Software. Verk. Lightpen Disk für 25 DM. Schickt Liste an M. Schwarz. 5606 Niedererorschel, 100 % Antwort

Suche Tauschpartner (C64), habe Games wie Double D. II, Rainbow Island, Courts, Klax. Suche: Gremlins II, Turrican, Ninja, Remix, u. alte. Lars Rohpeter, Fasanenweg 13, 3510 Hann.-Münden 1

Verk. Back Rogers, Strider II, Transworld für den C-64. Und noch viele mehr. Schreib an: PF 36, A-1108 Wien

Verk. Orig.: Zak McKracken und Maniac Mansion zus. 80 DM, einzeln je 50 DM. Tel. 089/3143586

Verk. C-128 + Floppy 1571 + Farbmon. 1802 + ca. 100 Disketten für 700 DM. Michael Weyel, Tel. 02775/8068

Verk. C64 mit Drucker LC 10 + Modul + 2 Joysticks + Maus + viel Software, z.B. Iron Lord + Endlospapier + Tastaturschutz: Top Preis: 700 DM. Tel. 028/461337

Suche: Summer Ed., Powerplay Hockey, Speedball, Tr. Pursuit, jun., Klax, Zak McKracken, Tetris, Ishido, Sokoban, Atomino, Tile, nur Orig., Tel. 04791/1814

Verk. Sentinel Worlds I, für 35 DM, suche: Hitchhikers Guide to the G., beides Orig., ruft an: Tel. 06361/8059, Andreas

Verk. 9 orig. Games, z.B. B. Rogers, R. o. Medusa, Ski or Die u. a., für je VB 15 - 40 DM. Insgesamt VB 100 DM. Für C 64-Disk, Dennis Runge, O-1071 Berlin, Czarnikauerstr. 19

Verk. Drucker MPS 803 + Traktor 100 % o.k., für DM 150. Tel. 08322/6640, O. Trevisiol, Schmittegasse 10, 8980 Oberstdorf

Verk. Action Cartridge MKV. 60 DM, def. Floppy 1541 80 DM, und viele Orig., auf C 64. Schreibt an: Schmidt, Billingstr. 11, 3102 Hermannsburg

50 PD-Disks für 100 DM, zu verk. NP: 150 DM (z.B: Creatures, Flimbos Quest Demo) alles P.D. Schreibt an: Sven Kleefeld, Goldregenweg 7, 3170 Gifhorn

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker LC C 10 C + 16 Orig. Spiele + 160 Disks + leicht def. Action C. + 6 Bücher + Joystick + Abdeckhaube, für 1150 DM. Tel. 0228/480421

Verk. Giana Sisters, Bubble-Bobble, Spy Hunter, Hero, Frog-Run, Gribbly's Day out, Bride of Frankenstein, (Cass.) für je 10 DM. Tel. 089/702492

Suche C64-Klassiker (Orig. + Disk), wie z.B. Elite. Diese Anzeige gilt bis 1992. Noch was: Je billiger, desto besser. Tel. 08141/94870

Suche Atomix, E-Motion, Rainbow Isl., Borth and S., auf Orig.- Disk. Angebote bitte an: Bernd Hahn, Hilgershöge 2, 5600 Wuppertal 2

Comm 64 + Disk Drive, Printer, Transf., S/W.-TV, 37 cm, 65 Disk, 400 DM. 50 Orig.- Spiele 150 DM. Bert Meyers, NL- Tel. 0031-4454 2487 (Holland)

Verk. C64 Hardcopy-Modul 20 DM, jeder Bildschirminhalt wird ausgedruckt - erkennbare Grauabstufungen, Abspeicherung von Sprites uvm. Tel. 05137/72492

Fußballmanager für 1-3 Spieler auf Servicedisketten H-C 7+8/86 (Original) und beide Hefte für 20 DM, zu verk. Tel. 08856/4750 (Andi)

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + FC II + ca. 150 Disks + Bücher etc. für 350 sFr. Stefan Studer, Arnhof, CH-8810 Horgen o. 01/7250473

Suche immer die neueste PD-Soft, vor allem Demos für C64. Angebote an: F. Werner, PF 3938, O-6080 Schmalkalden

Suche 1541 (100% o.k.). Suche Bard's Tale I. Orig. mit jungfräulicher Charakterdisk und allen Anleitungen. Nico Neumann, Buchenweg 4, 2352 Watt

Die außergewöhnlichen Adventures C64/C128. Fordern Sie Infos an. Es lohnt sich. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn

Such das Orig.- Spiel Elite (mit Code für 20 DM, Eingabe) Tel. 02545/422, Hartmut

Verk. 110 Orig.- Kassetten für 450 DM. Rainbow Isl., Last N., J.D.2, Cabal, Fighter Bomber, Kick off, New Story, Italy 90, FMWCE, Tel. 030/6057602

Tausche neueste C-64-Software (nur Disks). Suche außerdem C64-Maus 1531. u. Videodigitizer. mögl. billig. Schreibt an: A. Korn, Klosterstr. 20 a, O-2385 Zingst.

Verk. Back to the Future 2, fast neuw., VHB 45 DM, Angebote an: D. Gewies, Sonnenblumenweg 6, 4920 Lemgo

Suche alle Spiele von Lucasfilm, mit Anleitung, Referenzkarte und Codes, zahle bis zu 35 DM. Angebote an Marco Illgen, O-1156 Berlin, Jaques-Duclos-Str. 74

Suche Tauschpartner für C64 Spiele. Schreibt an: Helmut Nirschl, Kolbegasse 44/24, A-1232 Wien

Commodore 128 + Floppy 1871 + Zubehör, 3 Handbücher, viele Disketten, 1,5 Jahr in Betrieb, neuwertig. Tel. 089/903/8049, Peter

Suche Games aller Art. Nur Orig. Vor allem Games von Cinemaware. Schickt eure Angebote an: Armin Kling, Freibergstr. 6, 7919 Bellenberg

Su. preisw. C16 / P 4 / C 128, A2000 sowie Floppy, 1541/70/71/81. Angebote an: J. Wichum, A. Einsteinstr. 8, O-5091 Erfurt

Suche Tauschpartner für alte und neue Software. Nur Disk. Schreibt an: Markus Luskaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum 7

Suche Infocom-Adventure: The Hitchhikers Guide to the Galaxy auf Disk, nur Orig., Preis nach VB. Tel. 04946/1411, nach Uke fragen.

Suche Wonderboy 2 und 3 (Monsterland, The pralionstrade) zu kaufen oder tauschen. M. Apel, Lucas-Kranach-Str. 14, O-4350 Bernburg

Verk. Ulitma V, Curse of the Azure Bonds & Legend of Blacksilver, je 30 DM (incl. Versand). Michael Genter, Tel. 0228/253888

Verk. das Orig. Spiel "Adidas Championship Football" für nur 30 DM. NP 50 DM. Bitte anrufen unter 089/686388, nach Andi bitten

Commodore 128 mit 1571 + Datasette + Maus + Bücher + 9-Nadel-Drucker + Diskettenbox + 60 Disketten + Originalspiel zu verk. VP auf Anfrage. Tel. 0911/341927

Suche für C64 günstig: Buck Rogers, Countdown to Doomsday. Meldet Euch unter: A-04852/63501, Günter, ab 19 Uhr

Einsteiger sucht Contacts auf C64. Spiele, Demos und Userprg., aller Art ges., Tel. 07044/41942. Ask for Heiko.

Verk. C64 kompl., Mon., Maus, Drucker, Floppy, Data + Zubehör, auch einzeln. Christian, Tel. 06205/6640, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für C64 (F-16 Combat, M. Soccer, Fist usw., PD). Thomas Schaffhirt, Bruno-Brockhoff-Str. 17, O-1580 Potsdam

Verk. Final Cartridge, älter, voll funktionstüchtig, 35 DM, 240 öS, Spieletauschpartner ges., M. Donoser, Grazerstr. 21, A-8680 Mürzzuschlag

Verk. Orig. Game Over 1+2, 25 DM, Stuntcar-Racer 35 DM, Roborid 35 DM, Hard'n Heavy, Dynamic Duo, Project, Firestart 50 DM, Tel. 0 2 8 4 2 / 3 9 2 8

Verk. Data-Becker-Bücher, z.B. DFÜ, POKEs, Musikbuch, Basic, Tips, z.T. mit Disc. Preis nach VB. Verk. auch einzeln, Tel. 07062/2022, verlangt Andreas

Verk. für C64: Kickoff 2, Bozuma u. G-Pak (nur C64 I). Preis nach VB. Tausche eins der Spiele auch gg. Sim City. Tel. 07141/57110 (Salvatore)

Ich verk. Games: Bloodwych 30 DM, RA 25 DM, R. Dangerous II 25 DM, Turrican 30 DM, Champ. of Krynn 40 DM. Ruft an. Tel. 05353/3433. Verlangt Sascha.

C128, 1541, Final C. 3 + Action R. C., div. Orig., ca. 100 Disks, Box + Locher etc. zu verk. Tel. 06173/61973. P. Kremp, VB 500 DM

Verk. komplette C64-Anlage: C64 II, F.-Monitor, Floppy, Drucker, und viel Zubehör, Disks, Maus, Orig. Spiele, Bücher... Tel. 07144/7911 (Markus)

Visa-Codetabelle von Zak McKracken ist futsch. Wer kann helfen? L. Weiche, Bachstr. 1, 5277 Marienheide. Biete 10 DM

Verk. Crime Time, Sim City C., Turrican je 30 DM, F. Bomber, Italy 1990, Starflight, Bards T. 2, je 25 DM, Tel. 05254/60496, Ulrich. Ab 19 Uhr, H. Disk, 100 %.

Suche auf C64 das Adventure "Terrormolinos", wer macht mir die Freude und schenkt es mir. Martina Leipnitz, Bredkamp 81, 2000 Hamburg 5

Zahle für einen Drucker für meinen C64 bis 200 DM. Suche außerdem Spiele ab 1988 auf Disk. Rene Goldhammer, Neue Str. 23, O-4721 Abberode. Tel. 200

CH: C64. Suche Coder im Raum Langenthal oder so, für gemeinsames Spielprojekt. Info bei: Matthias Hoenger, Walliswilerweg 220, CH-4853 Murgenthal

Verk. C128 D mit Software und Leerdisk für 500 DM, Tel. 06147/7276

Suche Tauschpartner für C64. Habe: Pirates, Rick Dangerous I und II. usw., Reinhard Poelk, Luetkenfelde 11, 4407 Emsdetten

Verk. Orig. Disk: Trap 10 DM, Metrocross, NS-Inferno, Ghouls n Ghosts 20 DM, Arkanoid 25 DM, International Soccer 15 DM. Tel. 08671/20252, Martin

Verk. C128 100 %, + 1571 + Zub. 550 DM VHB. Außerdem Ultima V 40 DM. Pool o.R. 35 DM, Fugger 25 DM, Questron II 20 DM, Tel. 06251/62519

Verk. wg. Systemwechsel C128 mt Floppy 1571, Farbmon. 1901, Drucker Seikosha SP-100 VC, 140 Disk, 2 Joysticks, u.v.m. für 950 sFr. CH. Tel. 031/7611966

Suche Tauschpartner für neueste Games. Ich habe: E-Wat, Medusa, G. Axe, Rick D. 2 usw., Suche Atomino usw., Björn Warncke, Beimlerstr. 58, O-2850 Parchim

Champions of Krynn, 100 %, Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen, 25 DM, Orig. verp.

Verk. orig. Kick Off, Litti's Hot Shot, Tracksuit, Manager Disk, zus. 40 DM, Gold Silver Bronze (Cas.) VB 25 DM, dt. Anl., E. Gruschwitz, Erftstr. 15, 43E-18, Tel. 02054/7152

Verk. C 128 + Box + Joys + Maus + 6 Orig. + Abdeckhaube (ohne Monitor) und..., Preis? Tel. 0211/4360247, D'Dorf 30

Ich suche Face-Off für den 64er von Gamestar. Zahle gut. Christoph Gruen, Millrather Weg 108, Tel. 0211/253104, ab 19 Uhr. 4006 Erkrath

Verk. C128 + Box + Joys + Maus + 6 Orig. + Abdeckhaube (ohne Monitor) und... Preis? Tel. 0211/4360247 D'Dorf 30, Cliff

Verk. meinen C64 + 1541 + Joysticks + eingeb. Schnellader + viele Orig.- Spiele, + Commodore-Drucker. Alles 100 % o.k., ab 14.30 Uhr Tel. 030/8266452 (Domi)

Private Kleinanzeigen

Verk. C64-Disk Speedball 20 DM, Tie Break 25 DM, Great Courts 30 DM, Manchester Utd. 25 DM, Pool of Rad. 30 DM. Curse of AB 35 DM, Champions of Krynn 35 DM, S. of. the SB 35 DM, Tel. 06151/76780

Verk. C64, Floppy 1541, Action Card, Datasette, Joystick, 40 Disks, 80 Orig. Spiele, Literatur und Disk-Box, für 400 DM. Tel. 07131/572732 (Chris)

Suche: Panzer Grenadier, Vietnam, Wargame Greats, Nam, Combatleader, Eagles, Breakthrough in the Ardennes. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

---

Verk. C128, Monitor 1084, Floppy 1571, Datasette, Joystick, Druckerinterface, viele Spiele, Anwendungen, 21 * 64'er, Bücher, Tel. 0721/402591. Timo

---

Suche Tauschpartner f. Orig.-Games. Habe: Dragonwars, T. o. Lore, R-Type, Op. Thunderb. u.a. Su.: Sp. Rogue, Might & Magic II, Cabal... J. Nickl, Pichlberg 22, 8481 Trabitz

---

Verk. Orig. Hillsfar, Startrek, Champ of Krynn, Legacy of Anciens, Slaine, Langenscheidt, The Final Cartridge III (Mod.) Tel. 0961/7416, VB 130 DM, NP 300 DM.

Verk. 150 Disk. (MD und 60 Leerdisks, Soft) an den Meistbietenden. Jörg Wissing, am Sportzentrum 6, 4284 Heiden. Tel. 02867/8719 (Jörg)

C 128 D, Computertisch, 20 Disk, Diskbox, Joystick, Disklocher, Handbücher, usw., VS. Tel. 02102/445438, Sebastian

---

AMIGA

Amiga-Anfänger sucht Kontakte und Tauschpartner für Spiele und Anwender-Programme. P. Dlugaiczyk, Leninplatz 7, O-Berlin 1017

Verk. für Amiga: Legend of Fairghail, Thunderstrike, je 65 DM. Oil-Imperium, Day of the Viper, je 50 DM. Firezone 30 DM. (alles Originale). Tel. 07144/4970 ab 18 h.

Verk. oder tausche Orig.-Games: Legend o. Fairghail 50 DM oder tausche gegen Eye of Beholder, Ultima VI. Tel. 06150/12171

Verkaufe Erweiterung für Amiga 500 auf 1 MByte für 100 DM. Tel. 07144/18868

Verkaufe Happy-Computer-Ausgaben 3/89 - 7/90 in einwandfreiem Zustand für 45 DM. Schreibt an: Daniel Möslein, Steigerwaldstr. 18, 8729 Donnersdorf (100% Antwort).

Dragonflight, Champs of Krynn (Originale) für je 40 DM zu verkaufen. Auch sehr viel Literatur günstig abzugeben ! Tel.
05221/64102

Verk. Mannschaft von Player-Manager! Alter: Alle 18 Jahre! Werte: Alle 200! Geld: 300001 Info: M. Hoffmann, Josef-Ponten-Str. 30, 4000 Düsseldorf 13

Suche Sportspiele, Adventures (+ Anleitung) usw. Suche auch Spiele f. den Gameboy. T. Leitner, Schillerstr. 43, 8080 Fürstenfeldbruck

---

Verk. Amiga-Games (Indy, Bloodwych, Xenon 2, KQ I,II,III, Space-Quest, Falcon Miss.-Disk, Cadaver, Their fin. Hour usw.) für je 30 bis 40 DM (Originale). Außerdem Gameboy mit 4 Games für 195 DM. Suche The Secret of Monkey Island. Tel. 030/8034729, Nico

---

Verk. meine Amiga-Programme! Große Auswahl u. nicht teuer. Suche auch PC-Programme. Info: Josef Müllek, Sandleiteng. 13/6/4, A-1160 Wien

---

Suche F-16 Falcon, Mission-Disk 1, F-16 Combat-Pilot. Biete jeweils 36 DM (Nur Orig.). Tel. 02226/7562 ab 19 h (Ralf)

Verk. Originale: Emlyn Hughes Soccer, Indy III-Adventure (mit Plänen, Aufz. Disk), 100% o.k., zwischen 30 u. 50 DM. Michael Gerstenecker, Eglofstal 46, 7989 Argenbühl 2

Verk. Orig.: KQ III + Champ. of Krynn (20 + 35 DM) + Bloodwych (25 DM). Angebote an: Alex, Tel. 08669/7153

Verkaufe, kaufe, tausche laufend neue u. alte Amiga-Games (nur Orig.). Markus Häusler, Untere Dorfstr. 5, 8061 Ampermoching. Tel. 08139/7132

Private Kleinanzeigen

Verk. orig. Legend of Fairghail und Pool of Radiance zu je 35 DM. (Auch Tausch möglich). Tel. 0203/496718

Suche das Boxprogramm Barry McGuirre für Amiga. Zahle bis 30 DM. Tel. 0231/216193 (Norbert)

Animagic - Original für 60 DM, Video-Effects 3D (Lehr-Video) für 35 DM, Amiga-500-Netzteil 90 DM. Tel. 02369/5827

Suche F.O.F.T. Zahle bis zu 50 DM. Tel. 07131/163102 (Alex)

Kaufe A-2000 mit 30 - 60 MByte-Platte, 24-Nadel-Drucker und Zubehör. Evtl. auch Festplatte für A-500. Tel. 02595/5027

Verk. oder tausche: Powermonger, Transworld, Dragonflight, Their fin. Hour, Hillsfar. Suche Wild West World, Chaos strikes Back (alles original). Tel. 06441/51883

Verk. X-Copy 2-Modul für 39 DM. Ghostbusters II, Powerdrift für je 35 DM. Kick-Off II für 30 DM und World Cup Soccer Italia 90 für 35 DM. Tel. 02351/52852

Verkaufe Hot Rod für Amiga, Comp.-Zeitschriften: Comp. Live, 64er, ASM, c't, MC, Smash u. Chip. Tel. 02217/31326

****** 100 DM Belohnung *****
Student sucht Drucker für Amiga. Kann leider nur 100 DM + Porto bezahlen. Sascha Bauer, Sebastian-Bach-Str. 13, 4408 Dülmen

---

Verkaufe wegen Doppelschenkung Night Shift für 45 DM. Meldet Euch bei: Stefan, Tel. 09429/488

Verk. Originale: Larry III, 688 Sub Marine, Oops up, Becker Text. Preis VB. Tel. CH-01/7407020

Verkaufe Original Superbase Professional für 150 DM u. Becker Text 2.0 für 80 DM. Tel. 04331/23984 (Ralf)

Verk. Curse of the Azure Bonds, Might & Magic II, Elite, Drakkhen, Day of the Viper (von 20 - 50 DM) oder Tausch gegen andere Rollenspiele. Tel. 0711/375966

Suche Farbmonitor für Amiga. Zahle bis zu 300 DM. Tel. 04321/44777

Verk. TV-Modulator A-520, fast unbenutzt, für 35 DM und Dungeon Master (2 Monate alt) für 50 DM, Legend of Fairghail für 50 DM. Tel. 02129/52831

Verkaufe Battle Squadron in ungeöffneter, noch verschweißter Originalverpackung für 40 DM inkl. Versand. Tel. 0228/612850 von 15-19 Uhr

---

Suche Rollenhalter für MPS 1500 C. Angebote an: Jochen Leukart, Tel. 07478/8480

Kaufe Originale: Suche Speedball II, Awesome, Z-Out, Dinowars, Muds; verkaufe: Loom, Lotus, Indy 3, Indianapolis 500 etc... Tel. 0231/874016

Suche Tauschpartner für Games auf dem Amiga. Schickt Liste an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen

---

Spy vs Spy 30 DM, Archipelagos 30 DM, UMS 40 DM, Falcon + Champ. of Krynn je 45 DM, Bloodwych Data 30 DM, Legend of Sword 35 DM, Terrorpods 35 DM, Galdregons Doma. 30 DM. Tel. 02365/46292

Tausche und verkaufe ältere und neuere Originale. Jens Westermann, Tel. 05191/16725

Achtung!! Ich suche Strategie-, Geschicklichkeits- und Action-Spiele. Zahle gut!! Tel. 02861/1691

Verkaufe Amiga-Originale: KQ II, Microprose Soccer, The Games Summer Edition, Zani Golf u. andere zu je 40 DM per NN. Tel. 02822/52415 ab 19 Uhr

---

Cheapest Amiga-Warez! Up to 0 Days old! Very cheap & fast! So, if you (Beginners too) need newest Soft on your Amiga, be cool!! Tel. 02103/66822

Verkaufe eine 2-MB-Speichererweiterung für 450 DM. Verkaufe eine 40-/80-MB-Quantum-Festplatte. Tel. 030/6184457 ab 19 Uhr

---

CH - Amiga - CH - Amiga - CH
Verkaufe die neueste Amiga-Soft (sehr billig). Fordert meine Gratisliste an: Tel. CH-042/411956 (Tino, 12-13 Uhr).

Verkaufe Manhunter New York zum halben Preis für 40 DM (inkl. Porto u. Verp.-Kosten). Tel. 07348/21601 ab 14 Uhr

---

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schreibt an: Thorsten Reismann, Knappenstr. 19, 4700 Hamm 1

Private Kleinanzeigen

Ich suche dringend das Spiel Nuclear War ! Meldet Euch bei Tim ! Ich zahle gut ! Tel. 0721/493724

Suche Gameboy, biete dafür Amiga-Originale: Larry 2, Space Quest 3, Elite, Ghostbusters 2, Hellfire (NP. ca. 320 DM), alle mit Anleitung, auch Verkauf. Tel. 05321/22953

Habe Orig. Action Service, suche orig. Indianapolis 500. Michael Söllinger, Passauerstr. 1, A-4800 Attnang-P.

Amiga-Original: Larry 3 zu verkaufen (DM 55) oder Tausch gegen andere Sierra-Adventures. Tel. 040/7122651

Suche Infocoms! Möglichst mit den Beilagen + Verpackung. Angebote an: Tel. 02593/60324

Verk. Originale: Battle of Britain (50 DM), Waterloo (35 DM), U.S.S. John Young (30 DM) und Wings (50 DM). Tel. 05402/4192

Austria — Suche PD-Software für Amiga. Habe ca. 100 Prg. zum Tauschen. Tel. 0043/07582/3410 - Helmut

---

Verkaufe Imperium und Immortal für je 50 DM (originalverpackt). Tel. 06438/6929 nach 18 Uhr (Frank)

Verk. Originale: Turrican (35 DM), James Pond (35 DM), Larry 3 (50 DM), RVF Honda (30 DM), Beast 1 (30 DM), Silkworm (25 DM) usw. Alles in Orig.-Verpackung! Tel. 05251/22523

Verk. Originale: Wings, Xenomorph, Airborne Ranger, Falcon-Disk 2, Pers. Nightmare, A-10 Tank Killer, Kult. Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

---

Verkaufe Originale: X-Out (35 DM), Switchblade (35 DM), beide nur 60 DM. Tel. 08133/1261

Verkaufe Originale: The Cycles, Return to Atlantis je 40 DM; Quartz, Katakis je 35 DM; alles originalverpackt. Tausche Xenophobe gegen Pang! Tel. 06650/741

Verk. 10 Original-Rollenspiele für Amiga. Auch Tausch gegen MS-DOS-Rollenspiele (z. B. Empire, Pool etc.). Tel. 0234/260285

Suche Tauschpartner für Amiga/C 64. Habe immer das Neueste! A. Gonzales, Wyden 10, CH-5242 Birr/Aargau - Tel. 056/947465

Suche Wirtschafts-, Rollen-, Strategie- und Adventure-Spiele für den Amiga 500. Mit deutschen Anleitungen und Lösungen. Listen an N. Zeggel, Klagebach 53, 5885 Schalksmühle

---

Habe neueste Soft für Amiga 500! Interceptor, Budokan, Their f. Hour, Take'm Out, Jump. Jack Son, Midnight R. etc. Tel. 04471/84662

Suche Tauschpartner für Demos u. Mega-Demos. Nur absolut legale Sachen, keine Raubkopien. Tel. 09355/859

Biete Curse of Azure B., Basketball, Fish, Wintergames, Garfield, Mewilo, Chariots of Wrath, Zak McKracken, Sarcophaser zu je 30 DM. Alles Originale mit Anleitungen!! Tel. 0721/562716

Österreich!! Verkaufe Originale wie z. B. Strip Poker II, Blizzard, Ogre; jew. mit Anleitung. Tel. 03682/22410 v. 18-20 h.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Ich bin 100% zuverlässig. Schickt Listen an: Mike Dreecke, Hinter den Gärten 30, 1000 Bl. 20

Verk. Originale gegen Vorkasse: F-16 (35), Larry II (35), Pipe Mania (35), Powermonger (40), Zak Mc Kracken (35), Cadaver (40), Klax (35), Indy-Adv. III (35). Tel. 02256/1319

Suche Tauschpartner für MIDI- Und Sampling-Soft, Adventures u. andere Games. H. Marienberg, Kirchnerstr. 2, O-4020 Halle/S.

Suche neue u. ältere Soft für Amiga. Schicke Listen und Disks an: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel

---

Verkaufe für Amiga: Venus (40), Ivanhoe (40), New Zealand (40), Milestones (40), Treasure Island (10), Fish (30), Archipelagos (VB). Tel. 07343/6400 - Markus

---

A-501-Erweiterung für A 500 (1 MByte) für 80 DM abzugeben. C. Rodemeyer, Tel. 02365/83816

Suche Amiga 500 bis zu 900 DM; wenn möglich mit 1 MByte. Schreibt an: Steffen Eichler, Sprengelstr. 19, O-1800 Brandenburg

---

Verk. Transworld und Zak McKracken zu je 45 DM. Tausche auch gegen F-16, F-19, F-29, 688, Indy 500 Invest u. Wild West World. Nur gegen 100% intakte Originale. Tel. 06421/43850

Private Kleinanzeigen

Verkaufe oder tausche: Ch. of Krynn (50), Blood Money, Space Harrier, 20 Level, je 35.-, Turbo Out Run 35 DM. Tel. 06871/2257

Tausche und kaufe neue Software für den Amiga 500. Andreas, Tel. 05341/25980

Suche Amiga-Originale. Außerdem Konsolengames: Neo-Geo, PC-Engine u. Mega Drive, sowie Geräte (auch leicht defekt). Tel. 0043/5574/45927

Suche Orig. Xenon II, gebraucht u. nicht zu teuer. Christian, Tel. 07128/2420

Verkaufe meine Amiga-Programme (Anwender u. Spiele). Info: J. Müller, Sandleiteng. 9-13/6/4, A-1160 Wien

---

Verkaufe das Originalspiel Emlyn Hughes Intern. Soccer für 50 DM. Marco, Tel. 02183/6207

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Listen an: K. Jürgensen, Doberkamp 40, 2313 Raisdorf. (Keine PLK)

Verk. orig. Gunship, Waterloo zu je 35 DM; Tie Break, Triad Vol. 3 je 40 DM; Micropr. Soccer, Bards Tale je 20 DM; Extra T., Grand P. Circ. je 15 DM. Marc, Tel. 0531/871837

Originale: Cadaver (45), Space Harrier 2, Cosmi, Pirates und Bobo je 30 DM. DPaint II u. DPrint, kompl. deutsch, für 70 DM. Tel. 0431/735052

Suche Samples und Musik-Programme! Eventuell auch Tauschpartner. Austria - Akim Kohlmayr, Hub 113, A-8046 Graz

---

Verkaufe: Pool of Radiance (40), UMS (20), Blasteroids (20), und für C 64: Curse o. the Az. Bonds u. Ultima V zu je 25 DM. Alles Originale! Tel. 02662/6455

CH - Amiga: Verkaufe Battle Command (Nachf. zu Carr. Command) zum halben Preis von 35 sFr. M. Christen, Im Wiesl 8, CH-8708 Männedorf

---

Verkaufe Amigaspiele für je 45 DM: Cabal, Cars und American Dreams. Ruft an unter: 07156/29306, Alex

---

Verkaufe 16 Happy-Comp.-Hefte zu 30 DM. Suche Emerald Mine 2 und Editor. Tausche auch! - Keine PLKs!! Tel. 0431/729019

Tausche Original Wallstreet Wizard gegen anderes Original! An: Rainer Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A- 4910 Ried

---

Verk. Midwinter dt., Loom dt., und Wings; zusammen nur 120 DM, Einzeln je 45 DM. Schreibt an: Ingo Kunzmann, Nürnberger Str. 56, 8600 Bamberg

---

Suche Originale: Harpoon, BeckerText II und Monkey Island sowie div. Simulationen. Tel. 02103/44844

Amiga-Originale für 35 - 50 DM: D-Master, Buck Rogers, Ch. of Krynn, Pool o. Radiance, Might&Magic II, Legend o. Fairg., Ultima 4, Keef the Thief, Starflight, ROM, Hillsfar etc. Tel. 02203/66637

Suche Airborne Ranger, Pinball-Magic. Verkaufe Transworld V 2.01, Space Ace zu 40/30 DM. Alles 100% o.k.! Tel. 02203/83171

*** Verkaufe AMIGA 500 ***
100% o.k., erst kompl. durchgecheckt, mit Zubehör und Originalen. Schreibt mit Tel-Nr. an: Andi Wittmann, Lauberberg 59, 7312 Kirchheim

---

** Tausche neueste Software! **
Martin Dienelt, Tel. 05341/25801, nach 17 Uhr bitte

Verkaufe Amiga + 1 MByte + externes Laufwerk + LC-10-Drucker + TV-Modulator + Bücher + ca. 300 aktuelle Spiele + Joystick für 1300 DM VB !! Tel. 0511/561753

Verkaufe Infocoms: Nord&Bert, Falcon + Miss.-Disk 1, Elite, Kult, Xenomorph, LCP, Deep Space u. andere neuwertige Originale. Tel. 05103/8546 (Tilman)

Verkaufe Barbarian 2, Dynamite Dux und Ghostbusters 2 für je 40 DM. Schreibt an: Benjamin Wenzel, Im schwarzen Grund 19, 1000 Berlin 33

Suche Tauschkontakte im Raum Cuxhaven für Amiga 500! R. Schlichting, Heinrich-Grube-Weg 39, 2190 Cuxhaven

---

Verk Ultima V für 50 DM + NN (Orig.), 100% o.k. Tel. 02304/14140 ab 19 Uhr

---

Suche Populous + Promised Lands, Xenomorph, PQ 2, KQ 4, Feary Tale, Leg. of Fairghail (engl.). Wolfgang Unger, Günserstr. 3b, A-2700 Wr. Neustadt, Tel. 02622/535674

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verkaufe Original Powermonger (35), Z-Out (40), Lotus Esprit (35), Led Storm (10), Ghostbusters (Mega-Drive, 55). Tel. 04131/51651

Verk. Archon-Colection, Full Metal Planete, Rings of Medusa, Questron II, Starflight I, Garrison, Times of Lore, UMS I. Suche SSI-Spiele! Tel. 08444/7098

For legal Demos swapping contact: Michael Hoppe, Kleefeld 8, 2100 Hamburg 90. Only Amiga, only legal! 100% back!

Verkaufe Originale! Indy 500 (50), Elite dt. (40), Day of Thunder (40), Indiana-Adv. 3 (30), Manchester United (35), American Dreams (35), Honda RVF (40). Tel. 08223/3775

Verkaufe: African Raiders (65), Ghostbusters II (80), F-16 Combat (70), Shot Stars (70), Rainbow Island (70), Kid Cloves (30). Adresse: Th. Hübner, A. d. fr. Mehring-Str. 13, O-7400 Altenburg

Suche Turrican, Silent Service, Wings of fury und Legend o. Fairghail für Amiga 500. Alles Originale! Tausche auch gegen Sega-Master-Spiele. Stefan Schinkel, Schelpstr. 16, 4902 Bad Salzuflen

Verkaufe Indianapolis 500 (Amiga), PP-Test 3/90: Gut, orig.-verpackt, für 45 DM. Daniel Möslein, Steigerwaldstr. 18, 8729 Donnersdorf

Verk. Original-Spiel " Team Yankee " für VB 47 DM, Their fin. Hour VB 55 DM; Tel. 02595/9272

Suche gegen neueste Soft die Amiga-Ausgaben 5 bzw. 9/89 und Video-Magazin 11/90. Habe Tower Fra., Immortal... Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/e, I-39100 Bozen

Amiga-Originale abzugeben: Khalaan, Midwinter, Kickoff 2, Lancaster, F-16 Combat etc.. Liste gegen 1 DM R.-Porto von: P. Peters, Heustr. 3, 5107 Simmerath

Suche Tauschpartner für Demo-Maker, Intro-Maker. Tausche auch. Habe Powermonger, Wings, Drakkhen. Tel. 0203/310918

Wer will Mitglied im Amiga-Club werden ? Zeitschriften und Infos gegen 5 DM bei: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7980 Ravensburg 19

Verkaufe Amiga 2000 B + Zubehör - billig !! Auch Tausch gegen PC! Tel. A- 02852/8403, Thomas verlangen

Verkaufe: Micropr. Soccer, Ports of Call, Tie Break, Terramex, Emlyn Hughes-Soccer, Defender o. the Crown, Euro 88, alles original mit Verpackung + Anleitung. Tel. 06151/715581

Tausche: Genius, Darius und Textomat gegen Shot'em up Constr.-Kit oder Amos. Tausche auch gegen Game Boy! Tel. 08431/46313, Alex

Verkaufe Original: Ch. of Krynn mit dt. Anleitung für 50 DM. Tel. 040/3909761

Suche Chaos Strikes Back! Biete bis zu 45 DM. Muß 100% o.k. sein! Meldet Euch bei: Tel. 06772/8440, Tobi

Amiga-User-Club! Wer hat Lust, in einen richtigen Amiga-Club beizutreten? Dann schreibt an: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen, Tel. 08705/743

Österreich! Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Tel. A- 07748/2202 ab 15 Uhr. (P. Hagen)

Verkaufe originale: One on one 20 DM, Bobo 20 DM, Indiana Jones-Adv. + Lösung 45 DM. S. Deuser, Wingertstr. 37, 6200 Wiesbaden 12

Achtung! Verkaufe Cadaver (dt., neu), erst einmal gespielt. Melden bei: Tel. 0201/461891, Michael

Vectors verkaufen neue Soft! Suchen auch Tauschpartner! Ruft doch einfach an!! Tel. 04181/33700

Verk. Originale: Dark Side (30), Archipelagos (30), Super Cars (30), Starglider (35), Hard Drivin (40), Tiger Road (30), Battle Squad (Tausch). Tel. 06221/384032

******* AMIGA ******
Verkaufe Indiana Jones -Adv. + Lösung für 45 DM. S. Deuser, Wingertstr. 37, 6200 Wiesbaden

Hilfe, ich habe meine Maniac-Mansion-Codes verloren. Hohe Belohnung! Habe Lösungen zu allen Sierra-Games! M. Louis, Pfaffenberg 34, 6750 Kaiserslautern

Tausche/verkaufe Sierraoriginale: Indy 3, Unreal. Suche dringend alle möglichen Sierra-Games des Jahres 1990. Tel. 02333/73561, Ralf (Habe PQ 2, LL 3, SQ 3..)

Suche ständig aktuelle Software für Amiga 500!! Ruft an: 0511/553928 nach 18 Uhr

Verkaufe F-16-Miss.-Disk 2, orig., mit dt. Anleitung. Tel. 08726/643

Suche für Amiga günstig Original-Spiel " The Games: Summer Edition ". Verkaufe außerdem orig. Guild of Thieves. Tel. 0941/97372

Amiga 500 mit 1 MByte zu verkaufen für 720 DM. Tel. 0511/329195 ab 18 Uhr

Verkaufe Scriptum (60 DM), Superbase (60 DM), Reise z. Mittelp. der Erde für 25 DM. Alles Originale! Tel. 02265/8416, Sascha

Suche NHL-Eishockey oder Baseball-Spiel (mit Liga-Modus u. Play-Offs) bis zu 40 DM und Manager-Spiele bis 20 DM. Bitte Originale mit Anleitung! Tel. 04102/55632

Suche Originale, auch ältere. Verkaufe orig. Gunship, 688 je 35 DM; G. P. Circuit, Future Dreams, Interphase je 30 DM; einige auch zu 15 DM. Tausche eventuell! Tel. 07471/13521 ab 19 Uhr

Tausche Amiga-Games. Habe z. B. Buck Rogers, TVS-Basketball, Rainbow Island... Suche Ultima VI, Monkey Island, Ch. of Krynn etc. Tel. 06196/481223

Hallo Leute! Ich suche genau Dich! Möchtest Du nicht mein Tauschpartner sein? Habe viele Games! Schreib an: Thomas Pötz, A-8265 Blaindorf 71 - Austria

Verkaufe PAL-Genlock für Amiga mit Mode, Fader, Illuminance, Contrast und Coloureinstellung. Noch originalverpackt! Für nur 480 DM (NP: 680). Tel. 07336/6776 ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga. Kontaktaufnahme: Disk oder Liste an Detlef Bahr, Urbanstr. 126, 7000 Stuttgart 1

Schweiz! Verkaufe brandneue Amiga-Soft! Roger Horvath, Tel. 061/7112381

Suche zuverlässigen Tauschpartner im Raum Basel für Amiga. Ruft an: CH-614289, Thomas

Suche Original Beach Volley für den Amiga. Zahle bis zu 35 DM. Daniel, Tel. (CH) 064/813894

Zu verkaufen: Seikosha SP 1000 für 150 DM; C 128 ohne Floppy für 250 DM; Tower Frankf. Amiga für 65 DM; suche Lombard Rac Rally für Amiga. Tel. 06131/679260

Verkaufe Devpac-Assembler, Fischertechnik-Computing-Baukasten, versch. Games. Tel. 08092/7275

Originale: Powermonger, Cadaver, Transworld, TV-Sports Basketball, ROM, Indi 500, Thalion Comp. (Chambers of Shaolin, Warp, Teramis). Tel. 0911/593859

Oldies but Goldies: Typhoon Thompson, Populous, Tetris, Bombuzal, Imp. Mission 2; suche Ch. of Krynn, Pirates, Klax, Their fin. Hour. Tel. 0911/593859

Do ya wanna join a nice Demo-Group? O.K., then you are right here! Contact Anxious at: Gunther Drollinger, Hermann-Löns-Str. 3, 7266 Neuweiler

Verkaufe Lotus Turbo Challenge für 35 DM, Italy 90 Winner Edition für 30 DM. Tel. 07041/42288, Tobias

Biete Turrican, Rock'n Roll, Flood, Cadaver usw. Suche Starflight, Indy 3, K.-Games-Show, B.-Liga-Manager. M. Meirich, P.-Bartnek-Str. 6, O-8800 Zittau

Suche Tauschpartner für Amiga! Schreibt an: TFK, Postfach 1104, 8704 Uffenheim

Amiga-Press - gegen Leerdisk + Rückumschlag bei Nils Kassube, Hudestr. 72, 2400 Lübeck 14 (Keine Raubkopien + PLKs)

Verkaufe Larry 3, original mit Zubehör, für 60 DM. 100% o.k.! Tel. 02383/7135 ab 14 Uhr

Schweiz! Amiga! - Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe irre Games! Schickt Eure Listen an: Errem Yarkin, Wyden 18, 5242 Birr

Armer Schüler sucht für 45 DM Indi 500. Call: 040/7425997 ab 15 Uhr, Daniel. (nur Original)

Verkaufe 6 Amiga-Originale, 100% o.k., wie neu: H-Poker-pro, Obliterator, G. of Th., Strip-Poker 1, C-Defender, Emerald Mine. NP 310, zus. für nur 130 DM zuzügl. Versand. Tel. 09771/7575 ab 19 Uhr

Verkaufe A-10 Tank Killer für 40 DM. Suche Tower/Babel. Oliver Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum

Sidecar 512 KB für 400 DM; 2-MB-Box (512), autoconfig., abschaltbar, RAM-Test, für 200 DM. Tel. 09221/64267, Michael

Starflight (dt.), wie neu, für 39 DM. Tel. 07191/61445, Axel Groß

Suche und verkaufe Original-Spiele. Habe Kult, Xenon 2, Pirates, Bards Tale 1+2 u. andere. Auch Infocom-Adventure. Tel.0271/355297

Suche deutsche Komplettlösungen für Zak, Indy und Maniac Mansion. Schreibt an: Manuel Aumüller, Insterburgerstr. 8, 6233 Kelkheim/T

Originale für 30 - 50 DM: Dungeon Master, F-16 Falcon, Hardn Heavy, Spherical, Typh. Thompson, Gr. Monst. Slam, Micro Soccer, Rick Dangerous. Tel. 08641/1577 (Sa.-So)

Suche die Spiele Bubble Bobble und Shinobi. Zahle gut. Alexander, Tel. 040/583957

Verkaufe Starflight, Hillsfar, Tanglewood, Questron 2, Battletech, Espionage, Feary Tale-Adv., Moebius, Windwaker, Triad Vol.1, Bloodwych + Data. Tel. 08444/7098

Verkaufe Originale: Lombard Rally (kompl. deutsch) und California Games für je 25 DM. Tel. 02403/65921

Verkaufe Drucker MPS 1500 mit Handbuch, Einzel-Blatt-Endlos-Einzug, für VB 450 DM. Tel. 02482/7385

Dringend! Suche das Spiel " Millenium ". Bite kostenlos! Marco Stein, Zum Hachthal 2, 6440 Bebra 1

Suche Ultima V, Dragon Wars u. andere gute Rollenspiele für den Amiga. Suche Final Fantasy Legend für den Game Boy! J. Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhorst

Verk. original Amiga-Games: Red Storm Rising, Stunt Car Racer, Rainbow Island, Toobin, It came from the Desert, Nightbreed, Speedball. Tel. 06473/1430

Verkaufe Amiga 500, Super-Zustand, mit Monitor, Maus, Tastatur, Bücher, Joysticks, Games, Anwenderprg., Box, Disketten, Hefte. Tel. Zürich-CH-7482035 - Patric

Suchen Tauschpartner für neueste Games. Schreibt an: Dirk Pekrul, Friedr.-Ebert-Str. 16, oder Stefan Peschkes, Flemingstr. 25, 5657 Haan 1

Löse PD-Sammlung auf! Intros, Sounds...! Info gegen frank. Rückumschlag von: R. Binsack, Walther-Rathenau-Str. 19, 6080 Groß-Gerau

Suche Software mit Anleitungen. Sendet Eure Angebote an: M. Kurze, Friedensstr. 12, FA 35/273, O-6822 Schwarza

Verkaufe Originale: X-Out, Loom und Turrican für je 25 DM. Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Mario Klunker, Paradiesstr. 34, O-8020 Dresden

Verkaufe Original-Software ab 20 DM. Liste bei: Jens Berger, Postbox 036381, 5910 Kreuztal

Verkaufe 2400-Baud-Modem für 280 DM (neu, orig.-verp.). Verkaufe auch versch. Originale! Suche AMOS, UMS II, Deuteros... Auch Tausch möglich! Tel. 0228/666716 (Till)

Verkaufe Sim City (dt. + 512-K-Vers.) für 50 DM sowie Gauntlet 2 und Corruption für je 25 DM. Tobias Schmidt, Billingstr. 11, 3102 Hermannsburg

CH - Amiga-Users! Verkaufe neueste Software zu billigen Preisen. Tel. CH-061/7114378

Verkaufe Amiga 500 + A 501-Speichererweiterung für 600 DM. Tel. 02205/82855 ab 18 Uhr

***** AMIGA - DEMOS *****
Suche und tausche (nur PD)!! - Jürgen Knopp, Burggartenstr. 5, 6927 Bad Rappenau 4

Suche Tauschpartner für Amiga 500! Tel. 09163/8111

Verkaufe Originale: Deluxe Paint III (170 DM); Italy 90 (30 DM); Datamat + Textomat (130 DM); Pinball Wizard, Quiwi je 25 DM. Tel. 07542/7393

Amiga-Original-Programme gesucht! Nicht älter als 1 Jahr alt. Listen an Rudolf Geier, Tel. 0841/59586

— Schweiz — Tausche Software für Amiga + Macintosh. Falls Ihr einen Mac-User kennt, sagt es ihm bitte. Bargas, Holeeholzweg 75, 4102 Binningen

Festplatte A 590, 20 MByte, für Amiga 500, keine " Bad Blocks ", für VB 600 DM zu verkaufen. Tel. 02173/73186 ab 14 Uhr

Amiga-Komplett-Ausrüstung zu verkaufen für 2600 DM. Tel. 02369/6324 nach 17 Uhr

Suche Amiga-Originale: z. B. The fin. Hour, Wolfpack, Dungeon Master, Shodow of the Beast, Battle of Britain, LHX Att. Chopp.; Tel. 0451/492341

Nur zum Tauschen (Orig.): The Immortal, Airborne Ranger, Ports of Call, Power Struggle. Tel. 040/5553245 ab 18 Uhr

Suche Amiga-Original-Programme! Schickt Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim (100% Antwort)

Amiga 2000 C, 3 MByte, Kick 1.2/1.3, 2 Laufwerke, 30 MByte-Autoboot-Filecard, Farbmonitor, TV-Tuner, viel Soft + Hefte + Literatur + sehr viel Zubehör; gesamt für 4700 DM. Tel. 07457/3060

Verk. div. Spiele (orig.): Over Net, Paradroid (90), F-29, 3-D-Soccer, Nightbreed, Xiphos, Wings, Indi 500 zu je 45 DM; und weitere 60 Games zu je 35 DM. Tel. 0421/617837

Originale: Quest, Katakis, Phobia für je 30 DM. Suche 3,5"-Zweitfloppy + AMOS (nur mit Anleitung). Tel. 0228/666716, Till

Suche Anwenderprogramme! Möglichst Bereich Elektrotechnik, Heizungstechnik, aber auch alle anderen! M. Ermrich, Ginsterbusch 9, 3394 Langelsheim

Verkaufe Their fin. Hour (nur 1x gespielt), Preis VB oder tausche gegen andere Simulationen. Tel. 07433/21222, Sven

Suche möglichst billigen A 500, 100% o.k., mit Monitor. Angebote an M.-Peter Finger, Grafenauerstr. 16, 8377 Frauenau

Amiga-Einsteiger sucht Kontakt- und Tauschpartner für Spiele- und Anwender-Software. P. Dlugaiczyk, Leninplatz 17, O-1017 Berlin

Suche gute Amiga-Software, besonders Adventures und Rollenspiele. Auch gute Action-Spiele (Ninja 2 etc.) gesucht. Tel. 04221/23123

Suche Tauschpartner! Habe Super-Spiele! Ruft schnell an unter 040/456763, verlangt Julian

Verkaufe original-Software: X-Out, F-19 Stealth Fighter. Schreibt an: B. Sidon, Friedrich-Ebert-Str. 71, 4150 Krefeld 1

Verkaufe Fat Agnus (8371) an Bastler, 100% o.k. Preis: VHB. Tel. 02733/51191, Tobias

Verkaufe meine kompl. Spielesammlung für Amiga (ca. 100 Originale). Zum Beispiel 1-19, Venus, Beast 2, usw.. Tausche auch! Tel. 98105/5337 - Silvan

Verkaufe Originale: Man-United, Garrison 2, Bards Tale 2, Balance of Power, Jagd a. roten October je 30 DM, oder alle zus. 120 DM. Tel. 06157/84858 ab 16 Uhr (Conny)

Suche dringend für Amiga 500 das Spiel Billy the Kid, habe Larry 1. Suche auch Robocop 2. Tel. 0741/34280

** TOP-Games ** Verkaufe meine aktuelle Software-Sammlung günstig. Mindestabnahme von 100 Disk erwünscht. Zur Zeit sind noch ca. 1500 Disks da. Uitz, Postfach 314, A-1141 Wien

AMIGA !! Bin ständig up do date!! Alle Top-Games vorhanden! Biete Liste gegen R.-Porto. Ruft an: A-0222/9111548

Verkaufe Originale: Invest (45), The Cycles (40), Football Manager 1 (20), Action Fighter (30). Tel. 08441/6783 ab 18 Uhr, Wochenende ganztags

Sierra-Spiele: Tausche SQ 1 + 2, KQ 2 + 3 sowie PQ 2 gegen PQ 1, Larry 2 o. 3, oder andere Sierra-Adventures. Tel. 069/752749, öfters versuchen

Wer hat Lust, Mitglied in unserem Club zu werden? Wir haben viele neue Ideen! Schreibt an: Tobias Hess, Breslauer Ring 13, 5908 Neunkirchen

Verkaufe original Stunt Car Racer (40), DPaint 2 + DPrint (90), Beckertext (90). Suche Team Suzuki + Wonderland. A-2000 B + 2. Laufwerk (1450), Bücher etc. Tel. 04952/1747

Verkaufe orig. Maniac Mansion oder tausche gegen Larry 3 (Orig.). Tel. 04165/80766, Rene verlangen

Suche Amiga 500 oder 2000 mit PC-Karte, Festplatte, Zubehör und Software. Bernd Keim, Heglau 11, 8828 Merkendorf



Private Kleinanzeigen

Tausche orig. Flood und Interphase gegen Rainbow Island, S. oder Monkey Island, Powermonger, Cadaver, Paradroid '90 o. Loom (nur Originale). Tel. 0491/3523, Rainer

Verkaufe 11 Spiele (darunter f-16, Ultima 3-5, Populous) für 280 DM. Tel. 05037/3509, Holger

Verk. Battle Command (50 DM), Rick Dangerous II, Master Blazer, Carthage, Mystical, Chess-Simulator, Puzznic, Kickoff 2 zu je 40 DM. Tel. 08271/6796, Klaus

Verkaufe Day of the Viper und Switchblade je 35 DM sowie The Kristal & Operation Spruance je 39 DM. Tom + Jerry zu 25 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe die Spiele Cybernoid 2, Eskimo Games, Football-Manager 2, North Sea-Inferno (je 30 DM) sowie Trivial P. und Warp zu je 25 DM. Tel. 05241/51091 abends

Achtung-Amiga-Freaks! Suche dringend Amiga-Originale aller Art. Bitte Preislisten an: Rudolf Geier, Beilingrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt o. Tel. 0841/59586 ab 17 Uhr

Achtung - Amiga-Freaks! Wollt Ihr Originale kaufen? Neue Idee. Auch große Posten. Tel. 0841/59586 ab 17 Uhr

Amiga Suche Amiga-Originalprogramme! Alt und neu! Zahle gut. Listen an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim oder Tel. 08458/2733 ab 18 Uhr

Verkaufe das Textverarbeitungs-Programm Documentum für den Amiga in Deutsch für nur 79 DM. Außerdem Hard Drivin für 30 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe: Dino Wars, Oil Imperium, Rock'n Roll, The Keistal zu je 39 DM; sowie Kind Words 69 DM und SEUCK 45 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe für Amiga: Larry 2 (49), Interphase (35), USS John Young (35), Turrican (39), Manhunter 1 (39), Day o. the Pharao. Tel. 05241/51091 abends

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe immer Neues! Rick Dang. 2, Great Courts 2, Invest etc. Schreibt an: Tim Köhler, Sonnenhügel 8, 8711 Mainstockheim

Suche PowerPlay 8/89 bis 4/90. Zahle bis zu 4 DM pro Heft. Tausche orig. Sim Earth gegen Railroad Tycoon. Tel. 02586/295 ab 18 Uhr

Verkaufe neuwertige 512-KB-Erweiterung mit Uhr (f. A 500) für nur 178 DM. Thomas Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Suche möglichst billig Amiga-Games. Brauche dringend Player-Manager, Lost Patrol. Schreibt an: Frank Pillibeit, Heidkamp 3, 3100 Celle

** AMIGA ** Habt Ihr Originalprogramme?? Verkaufen JA - aber WIE? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim o. Tel. 08458/2733 ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, ca. 100 Disks (voll mit den neuesten Games), Joysticks etc. für 800 sFr. Daniel Emch, Dorfstr. 49, CH-3032 Hinterkappelen

Hallo Musiker!! Sound Quest 1 für Amiga + Supertrack-ROM für C 64/128 mit MIDI-Interface mit dt. Anleitung - VB. Tel. 089/6925743

Suche gebrauchten Amiga, 100% o.k., ca. 250 - 300 DM. Tel. 06561/7217, Martin

Verk. Originale: Lucasfilm-Hit The secret of Monkey Island für schlappe 55 DM (dt. Version). Tel. 06145/33466, Daniel

Might & Magic II, Legend of Fairghail, Ch. of Krynn zu je 40 DM; Bards Tale II zu 20 DM. Alles Originale + Anleitungen. Tel. 06103/42734 ab 19 Uhr

Suche dt. Anleitung für Empire und Silent Service, zahle gut. Verkaufe Originale: Transworld, Red Storm Rising, On the Road je 35 DM. Evtl. auch Tausch. Tel. 09922/5557 ab 18 Uhr (Rainer)

Kaufe Amiga-Originale! Angebote an: Michael Schemmer, Lindenweg 17, 5520 Bitburg

Versteigere Emlyn Hughes Soccer (NP 85 DM, PW 83%). Michael Schemmer, Lindenweg 17, 5520 Bitburg

Verkaufe Wolfpack für den Amiga für 55 DM (dt. Anleit.). Tel. 02173/64532

Powermonger (45 DM), Bards Tale 2 (20 DM), Thunder Blade (10 DM). Tel. 08341/2780

Suche für Amiga: Battle of Britain, F-16 Combat Pilot, Powermonger; nur Originale mit dt. Anleitungen. Tel. 08726/643 ab 19 Uhr

Suche Zubehör für A 500; z. B. Monitor, Speichererweiterung bis 8 MByte, Sounddigitizer oder ähnliches. M. Findeisen, A-Hausen-Str. 3, O-1950 Neuruppin

Suche alle Rollenspiele! Zahle 20 - 35 DM. Suche speziell Curse o. the Azure Bonds, Swords of Twilight und Dragon Wars. Tel. 0721/482150

Verkaufe 150 originale Games (F-29, TV-Sports-Football/Basketball, Great Courts ...) an Meistbietenden. Tel. 02773/6969

Verkaufe Cadaver (40), Might & Magic 2 (40), Op. Stealth (40), Larry 2 + 3 (je 60), Future Wars (30), Heros Quest (60), Pirates (40), Indy 3 (40). Tel. 089/758739

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB Speicher + Compet. Pro + Mous + Pad. Preis: 1099 DM. Tel. 02633/96136

Verkaufe Last Patrol (Orig.) mit dt. Anleitung für 50 DM oder tausche gegen Flood! Tel. 02171/31356 ab 19 Uhr

Verkaufe original Cadaver und Dragonflight für je 35 DM. Tausche auch gegen Mega Drive-Games. Tel. 02101/514996

Verkaufe Original-Spiele Powermonger (50), Indy 3 (40), 688 Attack Sub (40), Hacker II (50), Rainbow Island (45). tel. 0221/817293

Suche: Powermonger, Monkey Island, TV-Football, Space Ace, Lotus Challenge.. und mehr. Nur Originale! Tel. 05222/83206 ab 14 Uhr (Biete je bis zu 30 DM)

Verkaufe Amiga-Originale! Darunter Sierra-Adventures, Rollenspiele uvm. Tel. 06027/2392

Suche gegen neueste Soft Video-Magazin 11/90, Amiga 5 und 9/89. Habe Immortal, Golden Axe, A-10 Tank Killer. Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, I-39100 Bozen

Tausche und verkaufe Originale: Altered Beast, Leader Board 1 + 2. Habe auch Game Boy-Module. Tel. 089/6515245 ab 18 Uhr oder 089/659443

Suche (Orig.) 688 Attack Sub, Gunship, USS John Young, Wolfpack, F-29 Retaliator, Silent Service 1. Tel. 08161/3642, Benedikt

Ich suche für Amiga Tauschpartner (bitte Listen schicken). Adresse: Michael Starflinger, Gartenstr. 21, 8261 Marktl/Inn. Tel. 08678/1688

Vergebe supergünstig Amiga-PDs. Gratisliste bei: Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1, No call.

Suche Sim City, Sim Earth, Kick Off 2, Hard Drivin u. It came... Ruft an: Tel.-05085/7835, oder schreibt an: M. Doormann, Heideweg 17, 3167 Ehlershausen

Tausche orginal Flood u. Englisch I gg. Doom od. Might & Magic II, verk. Erdkunde I, kaum gebraucht, Textomat. D. Grundner, 8152 Feldkirchen. Tel. 08063/7456

Suche Amiga 500 mit Speichererw. + 2. ext. LW + Maus + Joy "Competition Star "Calles 100 %" o.k., Zahle bis 1000 DM. J. Pathe, Afterstr. 1, 4793 Büren

Verk. Amiga Orig.: Dino Wars, Operat Stealth, je 30 DM, Combo Racer, Gunship, Oriental-Games für 30 - 50 DM. Tel. 04925/8443

Verk. Orig. Spiele für Amiga 500. Back to the Future II, Days of Thunder, Night Breed, Shadow of the Beast II, Deluxe Paint II. In einem Kauf für 75 DM, einzeln 25 DM. J.v.d.Heuij, M. de Ruyterstr. 5, 5831 KE Boxmeer, Holland. Tel. 0031/885576313

Suche Superstar Icehockey oder Face Off, Tel. 05152/6647, Christian Engel

Verk. orig. Interphase 50 DM, Archipelagos 35 DM, Art of Chess 15 DM, Arktic Fox 20 DM, Paperboy 20 DM, Documentum 30 DM, Jeanne d'Arc 20 DM; O. Lorek, Jägerstr. 4, 7053 Kernen

Verk. folgende Orig.: Klax 35 DM, Transworld 50 DM, Microprose Soccer 40 DM, Battlehawk 1942 40 DM, Tel. 07231/55367, Thomas

Verk. Amiga 500 neu, 1 MB, HF-Modulator, 3 Joysticks, Diskettenbox und über 60 neueste Spiele, Preis 1200 DM. Tel. 09861/5689, nach 18 Uhr

Suche Kontakte aus aller Welt. Schreibt an: Dave Effelsberg, Hermann-Treff-Weg 13, W-4400 Münster. Es lohnt sich!!

Verk. Turrican 40 DM, Lords of the Ris. Sun 40 DM, North and South 40 DM, Blood Money 30 DM, Virus 15 DM, TV-Emul. A 520 35 DM. Tel. 0911/396040

Tausche Indy III-Grafik-Adventure gg. Police Quest 1. Nur Orig. C. Döhr, Garather Weg 37, 4019 Monheim 2

Verk. + tausche Demos + Demointro, Letter Designer (über 300 Disk). Liste gg. 60 Pf. Marke: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11

Verk. Orig.-Software, neuw. mit dt. Anleitung und Quittungen: Pirates, North & South, Invest 40 DM, Rockstar 15 DM. Tel. 02244/80753

Verk. Rick Dangerous 2 für nur 59 DM (inkl. Porto + Verp.). Suche Monkey Island, Azure Bonds und billige Sierra-Games. Tel. 04627/944, ab 17:30 Uhr, Stefan

Verk. Orig. Champ. of the Krynn, Midwinter, TV-Sports Basketball, 688 Attack Sub u.a., M. Böddeker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Suche Adventures /Rollenspiele (nur dt.) sowie Lösungen zu Adven. Schreibt an: Gabriela Gosziniak, Immenkoppel 14, 2000 Hamburg 63

Suche Bundesliga-Man. 1, 2 od. Sportspiele, Strategiespiele. Habe z.B. Maniac Mansion, Kick Off 2, Larry 2, Karate Kid 2, Jean d'Arc, Great Courts u.v.m.) Schreib an: Mario Banden, Weidenstr. 12, A-6600 Reutte/Tirol/Österreich

Biete/suche Software für A500 und C64. Holger Bloos, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach. Bitte schreibt Eure Tel.-Nr.: Tel. 06253/6527

Einsteiger! Suche Programme aller Art. Schickt Eure Listen und Disks an: Peter Sassano, Bahnhofstr. 40, 3127 Brome

Verk. Amiga 500 + 1084 S-Farbmon., 15 Orig. + 100 Leerdisk. + Mouse, + 2 Joysticks, für 1100 DM. Alles 100 % o.k., Tel. 08106/20170

Austria intern !! Tausche und verk. Spiele. Tel. 0222/3244573 (Austria) Stefan. Mo.-Sa. 18 - 20 Uhr. Just do it!!

Suche zuverl. Tauschpartner. Tel. 05424/3435. Tobias Rupprecht, Amtsweg 3, 4517 Hilter 1

MS-DOS-PCs

Suche Tauschpartner für PC 5,25". Habe z.B. Silent Service, PGA Tour Golf etc.; Thomas Ackermann, Bernstr. 57, CH-3066 Stettlen oder Tel. 03151/7164

Verk. und tausche: Bards Tale, Battletech 2, Crash Course, Second World, Test-Drive. Suche: Lord o. t. Rings, Star Trek 5, Betrayal, Hard Nova, Galactic Empire u.a. Tel. 08634/5699

Austria: Verk. PC-Anlage 7 Wo. alt, 286 AT, VGA, Farbmon., 40 MB HD, 5,25" + 3,5" Disc + Software, Mouse, extrem günstig, Tel. 06434/4263

Verk. Hostages, Corruption und DieHard 5,25" für je 30 DM. Tel. 06136/45214

Suche gute Games (Heroes Q 2, SQ 4, KQ 5, MH u.a.). Nur Tausch gg. PQ 1 + 2, SQ 1-3, KQ 4, LL, SS2, Col. B., Railr. Tyc., Camelot, Sim City usw., Tel. 0911/755711

Su. Orig. Ishido u. Great Courts 2. Verk. o. Tausch. J. Grosset, Tulpengasse 14, 3171 Weghausen. Tel. 05362/71818, ab 20.30 Uhr

Suche gute Spiele für VGA + ADLIB, z.B. LHX, Wing Commander, Great Courts II, nur Orig., Angeb. an Günter Klose, Leesterstr. 117 a, 2803 Weyhe

Tausche oder verk. Orig.: Wing Commander, Crash Course, Indy 500, M1-Tank Platoon, Tel. 089/4305624

Verk. Orig. Spiele wie z.B. Manchester United, Ishido, Operation Stealth, Ranx, Wolfpack, Ski or Die, Stellar, Wonderland, Muds, Bad Blood, 3D Pool. Tel. 0208/675021

Verk. od. tausche Rings of Med. 40 DM, Eye of Horus 25 DM, Firezone 20 DM, Football M. 20 DM. Suche PGA Golf, Railroad Tyc., u. Populous. Tel. 08761/8466, ab 17.30 Uhr

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. Orig. Monkey Island 5,25" für 50 DM. Andreas Köther, Hornburg 12, 3150 Peine

Orig. Rings of Zilfins 20 DM, Galactic Conquerer 15 DM. Suche Gauntlet 2. Tel. 06135/2189, Gerhard verlangen. Ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für MS-DOS-XT 3,5", CGA, für Text, Grafik, Spiele. Siegfried Bolz, Wittumweg 42, 7930 Ehingen

Verk. Orig. PC- u. Amigatitel (Spiele sind noch originalverp.). Habe viele neue Games. Alle Spiele zwischen 30 - 40 DM. Ruft unter der Nummer: 02404/64835, Sascha

Verk. orig. Ultima V um 300 öS (45 DM). Joachim Karlsböck, Hopfenacker 12, A-4160 Aigen

Biete PD für PC. Liste gg. 1 DM RP bei: Kleinhenz Uwe, Schulzengrund 14, 8736 Waldfenster. Suche Anleitung für F-16. Bis 5 DM.

Verk. PC (XT), 512 KB RAM, 2 x 5,25", CGA-Mon., MS-DOS 3.2, 24- Nadel-Drucker u. Zubehör, VB 1600 DM. Tel. 09471/20230

Verk.: TV Sports B., Prince of Persia, Monkey Is. (engl.), Ult. 5, Mean Streets, Wild Streets, KQ 1-3. Tel. 089/349019, 8000 München 40, Clemensstr. 57, C. Piotrowski

Suche Barbarian für PC. Biete 50 DM. Tel. 08261/8144. Nicki Ried, St. Johannstr. 26, 8949 Kammlach

Verk. o. tausche "The Last Patrol (5,25", dt. VGA) für 50 DM o. gg. Ishido, Budokan, Cadaver, Ultima 6, Monkey Island, Wing C., Tel. 07581/4088

PC sucht: On the Road, Invest u. Monkey Island, Preis nach VB, ruft an: Tel. 07520/6248

Zu verk.: AD-Lib.-Synthes.-Card für 200 DM, Conquest of Camelot für 70 DM, Hereos Quest für 65 DM. Bitte melden bei: Christian Löbering, Tel. 089/7556035, nur Orig.

Suche das Spiel Vermeer für MS-DOS. D. Haardt, Grabenkamp 14 c, 4800 Bielefeld 14, Tel. 0521/4427381

Verk. oder tausche Indy 3 gg. Bundesliga Manager, C-64: Verk. War in the South Pacific. Tel. 05706/623 (Thomas verl.)

KHK-Fibu (Orig.-Prg.) Vers. 6.1, incl. Stapel-Buchhaltung, NP 2500 DM für 1800 DM zu verk. Tel. 02275/6475, FAX: 02275/5361

Verk. Euro-PC + Gamecard, GW-Basic, Works, 2 Joysticks, Mon. CM14 u. 3,5"-Floppy für VB 1000 DM. NP 2100 DM. Tel. 09157/314 (Jochen)

Verk. Speedball (Orig.) s.g. Zust., 3,5" Zoll für 30 DM. Ich kaufe auch ständig Gameboy-Module. Thomas Merk, Schwenghammerstr. 15, 8399 Kirchham

Biete: Midwinter, Silent Service, Buck Rogers, suche: Lemming, Midwinter 2, Great Courts 2, Gameboy. Till Lange, Wahnbachtalstr. 17, 5200 Siegburg

Verk. Orig. Kings Quest 2, dt. Anleitung + Komplettlösung für 60 DM. Tel. 05109/3883 (Stefan)

Verk. Buck Rogers 60 DM, Space Quest III 60 DM, Pirates 50 DM, Times of Lore 40 DM, Tel. 069/787579

Verk./tausche Orig.: Budokan, Their f. Hour, Silent Serv. 2, Xenon 2, Wing Commander, Great Courts 2, suche LHX Attack Ch., Tel. 0561/13655 (Andreas)

Spiele in Orig.-Verp., nw., für jeweils 30 DM, Dont go Alone, Oil Imperium, Ful Metal Planete. Tel. 05461/64118 (ab 18 Uhr)

Verk. PC Prg., KQ 5, SQ 4, MH 2, Wing Commander, Populous Data D., Future W, suche Monkey Isl., Marco Schmidt, Büsumer Str. 22 a, 2248 Memmingstedt, Tel. 0481/61895

Suche die Spiele: Loom, Bards Tale 1, Fontain Dreams, Satan, No Exit, Budokan, Fatman, Xenon 2, Sword of Samurai, The Dark Heart of Unkrul, Eye of the Beholder. Tel. 04703/798

Verk. Orig.- Spiele wie z.B. Face Off, Larry 3, North & South, Serve + Volley, FM 2 + Exp.-Kit, Intern. Soccer Challenge. Ruft an unter 0203/465611 (Jerry). Tausche auch!

Biete Orig. 3,5" o. 5,25": LSL 3 u. KQ 5, für je 40 DM, oder tausche gg. Loom, Monkey Island, Willow o. Search F. King, Tel. 0431/85968, Andreas Falkson

Verk. 5,25": Battlehawks f. 65 DM, Manhunter 2 70 DM, The three Stoogen (3,5") 25 DM, Dino Wars 5,25" 70 DM. M. Jordan, Jahnstr. 47, 8832 Weibenburg

Suche: Silent Service 2 / F. of Intruder, Monkey Island, P47, Loom, Gunboat, Pirates, Might + Magic 2, Secr. of Silver Blade, LHX zu je 30 sFr. CH-038/241690

Austria: Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele 5,25". An Robert, Zwachgasse 1, A-1232 Wien.

Biete: Indy 3 (Adv.) dt. gg. R. Tycoon m. dt. Anl. oder Monkey-Island, dt., Tel. 02621/18240, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Gunboat, Railr. Tycoon, Def. of Rom, Waterloo, Sim City, Wall Street Wizard, Oil-Imp., Tel. 0231/778313

Tausche orig. Conquests of Camelot, gg. Orig. Quest for Glory II, SQ 4 oder KQ 5, Tel. 08283/1611, Andreas, ab 14 Uhr

Verk. oder tausche Orig.: Loom 45 DM, Conquest of Cam. 60 DM, Visual Composer und Programmers Manual, zus. 150 DM. Tel. 02931/15833

PC 1640 mit EGA + Hercules- Mon., 5,25"- LW, Basic 2- Handbuch, alles wie neu, VHB 2050 DM. Gerd Steidle, Tel. 07127/31629

Suche Wing Commander bis 50 DM. (Orig.) Tel. 09352/2332

Tausche Dragon Wars gg. Ultima 5, suche Maniac M., kpl. in dt., 35 DM, Larry 3, 40 DM, Angebote an: Stefan, ab 17 Uhr, Tel. 07663/3644

Verk. LL3 50 DM, SQ 3 45 DM, kaufe SS 2 + Wing Commander, Preis VS, nur Orig. Tel. CH-0041/64/473817

Verk. Orig. Spiel "Hostages" mit dt. Anleitung für 60 DM. Tel. 089/408750 ab 19.30 Uhr

Suche Tauschpartner für IBM- PC/AT. Habe immer neueste Games (Orig.) Tel. 0931/849116. Möglichst T.P. aus Braunschweig!

Verk. 386/20 MHz AT, 4 MB RAM, 65 MB HD, VGA 8/256, 3,5" / 1,4 MB, LW, 14" Color-CGA, 0,27 P., incl. Tast., Maus, MS-DOS 4.01, Windows 3.0, VB 4800 DM. Tel. 0211/441290

Suche folgende Spiele (PC): Populous (biete 30 DM), Data-Disk 20 DM, Indy 3 kompl. 30 DM, Ultima V 35 DM. Bitte m. dt. Anleitung. 3,5" o. 5,25". Tel. 04765/1075

Biete King, Bad Blood, MH 2, Oil Imperium, Sec. World, War at Sea usw., halber Kaufpreis. Suche Pirates, Wonderland, uvm., Angie Berti, Tel. CH- 01/8255038

Verk. Turbo-XT mit 10 MHz, zwei 5,25"- LW, Tastatur, Colormon., (CGA), MS-DOS 3.3, u. dt. HB. VB 2000 DM. Tel. 07745/8549 (Harald)

Verk. Orig.-Spiele wie Buck Rogers 50 DM, Secret of Monkey Island 60 DM. Habe noch mehr Orig.-Spiele. Tel. 040/6444591 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Conquest of Camelot, 3.5", 5,25", Tel. 0531/844880. Fragt nach Jörg!

Verk. PC-Orig. 5,25". The Savage Empire, Lightspeed, je 50 DM. Suche Space Quest 4, Secret Weapons of LW, Tel. 06361/8723

Verk. Orig. UMS I für 40 DM, Tel. 09732/3309

Suche Tauschpartner für meinen PC. Listen an Rainer Lenz, Hartmattenstr. 64, 7850 Lörrach (3,5" + 5,25" Zoll vorh.)

Orig. Prg.: Archipelagos 20 DM, Arcticfox 20 DM, Ultima 6, 60 DM. Footballmanager 20 DM, 8-Bit-EGA-Karte 90 DM. Tel. 0234/66575

Verk. Euro-PC + CM 14 + 2. LW, + DOS 3.3 + Works. NP 2200 DM. VB. Angeb. an: Ralph Siegle, Eichendorffstr. 54, 7300 Esslingen (nur schriftlich)

Verk. Hercules-Monitor und Grafikkarte. Preis nach VB. Tel. 07222/7901388 von Mo.-Fr. oder 0711-3464636 von Mo-So. ab 18 Uhr

Biete Orig.: Wing Comm., Kult, Elite, Portal. Suche Bards 1, Pool of R., Ultima 6, Buck R., Powermonger. Kauf, Verkauf oder Tausch. Tel. 08331/2722

Verk. Orig.: Manchester United, Speedball, Football Manager 2, Asterix, Silent Service 1, Goldrush u.a., Tel. 05253/2387

VGA, 8 Bit, 256 k, improved, 160 DM, außerdem: Dual-Frequenz- Monitor, bis 640 x 200 x 16 / = EGA, für 175 DM. Tel. 05272/7218

Suche Tauschpartner für PC-Softw., schickt Eure Listen an: Martin Libiseller, Weidachweg 8, 9990 Nußdorf

Verk. od. tausche Berlin East vs West u. Great Courts. Suche Ports of Call u. Railr. Tycoon. Tel. 06233/9381. Verlangt Stefan

Verk. Orig.: 40 DM: PGA-Tour, Wonderland, Wing Commander, Silent Service 2. 30 DM: Space Quest 3. Tausche gg. Monkey Island. Tel. 07152/23849 (Thomas)

Verk. Rings of Medusa (dt.) 5,25" 50 DM, Tel. 02924/7495 (Nils)

Verk. Orig. Streetsport Basketball, Stationfall und Rings of Zilfin, 30 DM, 35 DM, 30 DM. Mike Carstens, Forellenw. 14, 3160 Lehrte 3, Tel. 05175/5227

Suche Pirates, Powermonger, Vermeer, Back Rogers u. Railroad Tycoon. Zahle bis zu 50 DM pro Spiel. Tel. 07805/4473 (Mike)

Verk. Orig. Colonels Bequest für 60 DM, Wasteland 40 DM, Budokan 40 DM, 100 % o.k., Tel. 07443/5541, ab 18 Uhr

Verk. Indy 500, Powerdrome, Ski or Die, Low Blow, Their finest Hour, Budokan, Micro. Soccer, Thunderstrike, Bombuzal, F19 Stealth-Fighter. Tel. 07302/5711

I'm searching for hit contacts to swap the newest PC-Stuff 3,5" / 5,25". Write to: Karsten Giernallzyk, Brüsseler Str. 81, 5014 Kerpen. And Loosers please don't try.

Suche Software. Besonders DTP, Postscript und LHX. Bin auch an PD + Shareware interessiert. Angebote an: Tel. 02202/37609 (ab 19 h)

Suche günstig in dt. Zak McKracken komplett zu kaufen. Tel. 0711/744286

Kaufe gebr. Orig.-Spiele. Format ist egal. Tel. 06131/678477, Rocco

Suche EGA-Karte für Schneider Amstrad PC 1512. Wer kann helfen? Harald Strecker, Rückershagener Str. 4, 7182 Gerabron. Danke.

Suche einen fairen Tauschpartner aus aller Welt. Bitte schreibt an PH. Georgii, Frankenstr. 40, 8506 Langenzenn

Biete KQ 1-3, Arthur, Camelot, LL3, Reise z. Mittelp. d. Erde, Lord of the Rings, Loom (dt.), Champ. of Krynn, Tel. 05527/73385, ab 18 Uhr

IBM-Orig. je 40 DM, Lost Patrol, Universal Military, Sim., Wild West World 55 DM, Kornelius Richter, Tel. 05744/3619

Verk. Orig.- Spiele: Ultima 4, Komplettlösung u. Anl. 85 DM, Ghost'n Goblins 45 DM, PGA T. Golf 45 DM, Tel. 04956/3456. Tausche auch!!

Verk. KQ 1-3, Loom, Camelot, LL3, Reise z. Mittelp. der Erde, Arthur, Lord of the Rings, Tel. 05527/73385 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Sil. Serv. 2 und Flight of the Intruder für je 60 DM + Porto + Verp., Tel. 0431/678509

Kaufe J. Nickl. Golf, J. Nickl. Unlim. Golf, PGA Golf od. tausche Cal. Games, Tetris, Popoul., D. Drag II dafür. Dano Firges, Wiesenbachstr. 25, B-4780 St. Vith, Belgien

Wer sucht Tauschpartner für MS-DOS-PC's? Habe topaktuelle Software. Schreibe 100 %ig zurück. Joachim Hirtenfellner, Grazer Str. 127, A-8062 Kumberg

Verk. Gamecard 2 A 35 DM, Police Quest 1 50 DM, Jinxter 40 DM, Calif. Gam. 35 DM, KQ 1,2,3 je 30 DM, div. Zeitschriften (Chip, PC-Schneider) 87 - 89, Tel. 06461/4247, ab 19 Uhr

Verk. od. tausche Falc. F16, Oil-Imp., Ultima 6, Railr. Tycoon, 688 Sub, J.-N.-Golf, Nebulus; suche LHX, Gunboot, Wing Comm., M-1- Platoon, Klax, Monkey Island, Sherman 4, Tel. 0201/491250

Verk. Railroad Tycoon, Flight o. the Intruder und Police Quest 2, für je 40 sFr. Mirc Waber, Eigenheimstr. 6, CH-3084 Wabern-Schweiz

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5"- Disketten. Schreibt an Dennis Brodt, Kellereistr. 10, 6730 Neustadt

Suche Tauschpartner für PC, habe Wing Commander, Ski or Die, Bequest usw., suche Cadaver, M. Island uvm. C. Nalenz, Alter Oberhauser Weg 21, 6570 Kirn

Commodore PC 30-3/AT, 12 MHz, 1 MB, 3,5" u. 5,25"/ 20 MB- HD/ATI-EGA 256 + Color-Monitor Philips inkl. Q-Officeprof. 2300 sFr. R. Giger, Parcs 19, CH-2000 Neuchatel

Suche billig Spiele (tausche auch) und eine Musik-Karte, außerdem alles über den ZX-Spextrum (128). W. Schröter, Pestalozzistr. 38, 2220 Wolgast

Suche: Carrier Command (Orig.) Zahle bis 30 DM, od. 200 öS. Oder Tausch gg. Nullmodem. Call: 06432/8323 (Austria)

Verk. 50 MB-Filecard WD-RLL Seagate ST-157R, gut geeignet für Commod. PC-10 III. Tel. 0951/33833, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für neueste PC-Games. 3,5"/5,25". Habe fast 1000 Disks. Schreibt an Karsten Giernalczyk, Brüsseler Str. 81, 5014 Kerpen. Bitte nicht anrufen!

Verk. Euro-PC mit 5,25"- + 3,5"-LW, CGA-Mon., Maus, 21 MB, Festplatte, Joy, Karte, MS-Works, MS-DOS 3.3. 100 % o.k., VB 2500 DM. Tel. 06691/1235. A. Göbel.

Verk. Colonels Bequest 5,25" + 3,5" 50 DM, u. Tie Break 5,25" 45 DM, call Marc: Tel. 089/8416594. Verk. Adventure: Berlin 1948, 40 DM (f. Atari ST). Tel. 089/8416594

Verk. Dragon-Wars 35 DM, Indiana Jones 3 40 DM, Bard's Tale 1 15 DM, Suche Champions of Krynn u. Silent Service 2, Tel. 06237/7541

Achtung Innsbruck und Umgebung: Suche Tauschpartner für alle Programme. Verk. XT-Floppy f. 1000 öS. Schreibt an: Andi Troger, Haller-Str. 200 e, A-6020 Innsbruck

Tausch oder verk. Sim City für MS-DOS 3,5". Suche Monkey Island (nur 3,5"). Tel. 00352/958807, ab 18 Uhr. Nach Ralph fragen!

Suche für 3,5" CGA: 7 Cities of Gold, Summer + Winter + California-Games. Zahle für beide 50 DM im Brief. D. Rentsch, Reungesh. Weg 5, 6368 Bad Vilbel

Verk. Wing Commander 3,5" HDD, FS 4, 5,25" 60 DM und 100 DM. Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach, Tel. 08248-1362

Wing Commander 55 DM, Ultima 6, Secret of M., Island 50 DM, Sascha Däuber, Robert-Mayer-Str. 16, 7117 Bretzfeld. Tel. 07946/2953. Nur bis 18 Uhr

Suche Tauschpartner. Habe Tetris, Tiebreak, u.v.a. Suche: u.a. Wing Commander, Railroad Tyconn. Ney Ch., rue du Village, L-6585 Steinheim, Luxemburg

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Tausche Orig: Their finest Hour 5,25" und Indianapolis 500 5,25 gg. RVF Honda 5,25", Railroad Tycoon 5,25", Silent Service II 5,25" oder Transworld 5,25". Tel. 02747/3374

Verk. Commodore PC-30 III AT-12 MHz, 20 MB, 3,5"/5,25"-LW, Philips-Color-Mon., EGA, 2250 sFr. Tel. 038/241690. R. Giger. Parcs 19, CH-2000 Neuchatel

Verk. Orig. MS-DOS-Spiele: Oil Imperium, 5,25", 45 DM, Waterloo 5,25", 50 DM. Don't go Alone 3,5" 40 DM, zus. nur 120 DM. Tel. 0621/774265, Alexander verl.

Verk. Orig. Wing Commander, 3D-Space-Combat-Simulator, VGA, 256 Farben, ab 80286, Preis 50 DM, Tel. 02642/41581

Suche: Wing Commander, Lotus Esprit, F19, F16 Pilot, Stargl., Silent Service II, Monkey Island, M1, nur Orig., Tel. 08554/454, Imrich Rajec

VGA. Suche Tauschpartner! 3,5" oder 5,25" egal. Mit guter Soft. Tel. 04954/1614. Ab 18 Uhr!

PC Schneider- 1512 mit 2 Diskettenlaufwerke für 899 DM zu verkaufen. Alfons Baumeister, 8901 Königsbrunn. Tel. 08231/4939

Verk. 3,5" Monkey Island, und 5,25" Ports of Call, Oil Imperium, Wizard Wars, Maniac Mansion und Black Cauldron. Tel. 02461/55965, ab 18 Uhr

Kaufe Adlib-Karte und RAM-Erw.-Karte für AT 286. Frank Redlich, Gerokstr. 27-706, O-8019 Dresden

Habe einige Prg. billig abzugeben. Auf Amiga und PC. Schreibt an: N. Lelink, B.P. 27, L-3801 Schiffl., Luxembourg. Ich freue mich über jeden Brief!

Orig.: Larry 3, Kings Quest 4, Tie Break, Flight of the Intruder, Their Finest Hour, Tennis Cup. Tausche nur 5,25". Tel. 0301/8512626

Tausche Falcon-F16 gg. Wing-Commander 3,5". Verk.: Elite (alte Vers.) 35 DM, Orig. Thomas B., Tel. 09602/4414 (Fr. - So.)

Verk. Orig. M1-Tank Platoon, Railroad Tycoon, Silent Serv. 2, Flight of Intruder; suche Strategiesp. wie z.B. Waterloo, Tel. 0431/678509

Verk. Orig. Wing Com., Bad Blood, TV-Sp.-Basket + Football, Resolut 101, Loom = 40 - 70 DM, Keef t. Thief Bond je 30 DM, Schreibt an St. Groß, Zwetscheng. 25, 6352 Ober-Mörlen

Verk. EGA-Karte von ATI Technologies für 250 DM, verhandle auch. Tel. 02594/6618, Oliver. NP 595 DM.

Wer kann mir helfen? Habe Codekarte zu Indy 3 verloren. Schickt die Karte oder eine Kopie an Jörn Schüder, Gros-Wisch 4, 2211 Bahrenfleth

Suche 5,25": Xenon, Champ. of Krynn, Preis VB, verk.: 5,25" FS4 50 DM. Patrick Drude, Rudolfstr. 28, 8032 Lochham, Tel. 089/8541499

Verk. Super off Road, Battle Chess II, Prince of Persia, Alpha Waves, Ski or Die, 3D-Pool, Covert Action (ohne Hülle) 40 - 50 DM, Klaus, Tel. 08271/6796

Starray, Star Goose, Archipelagos, Eye of Horus je 25 DM. Ultima 4, Red Storm Rising je 35 DM. Zus. 150 DM. Tel. 040/5000753

Verk. Indy 3 (Adv.), Starglider II, Ghost'n Goblins je 35 DM, Wizball, Fastbreak je 15 DM. Suche LHX, Rock'n Roll, Sim City, Tel. 07305/5104 (Robert, ab 16 Uhr)

Verk. Orig. Sunny Shine 5,25" für 40 DM. Schreibt an: R. Braun, Auf dem Stein 6, 5090 Leverkusen 1

Verk. Orig.: Falcon, F15- Strike Eagle 2, A-10 Tank Killer, Heroes Quest je 50 DM, Harrier Mission 20 DM, Tel. 0631/16359 (Alex)

Schweiz. Zu verk.: King's Quest 5, mit Lösung sFr 79. Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal, Schweiz (Original).

Wollt Ihr Eure Games loswerden? Wenn ja, schickt Eure Angebote an: Peter Schier, Sonnenhalde 29, 7151 Allmersbach i. T.

Verk. Orig.-Spiele mit Anleitung: Centurion, Oil Imperium, Pirates, Football Manager. Preis: VHS. Tel. 06341/60209. Verl. Carsten.

Verk. Schneider PC 1512 DD, 2 x 5,25"-LW, C64 + Mon. u. Spiele, z.B. SS2, Face Off, Gr. Courts, usw., für 750 DM. Tel. 09873/213 zw. 17 u. 20 Uhr. (Alexander)

Tausche Wasteland, LSL3, Pop. Promised Land, RR Tycoon + PGA gg. Adlib-Karte. Ronald Schwarz, Obere Pfalzggrafenstr. 14, 8050 Freising. Alles Originale!

Verk. Buck Rogers, Lord of the Rings, Riders of Rohan, Sorcerer Lord, Stellar Crusade. An Wochenenden: Tel. 0661/55638. Titus Steinhauer

Secret of Monkey Island-dt., 3,5", Silent Service II, Indy 500, KQ V, Camelot, Manhunter usw., zu verk.(VB). Tel. 0228/656770, ab 20 Uhr

Verk. Ultima 6, Sierra-Adv., Mechw., Wing C., ADD-Serien, Petris VB, Tel. 0209/83232, Alexander, kein Spiel unter 30 DM abzugeben

Orig. FM2, Cir. G., Third Co., Pow. USA, Rol. C. Rumb., Sl.g. Lie je 16 DM, Chip, Tool, PC-Welt, Plus u.a. je 1 DM, orig. verp. PD je 5 DM. Tel. 040/8305334, ab 19 Uhr

Elite, Kult, Loom, Space Quest, etc., alles Orig., Liste anfordern mit Rückumschlag. Roeser, 1000 Berlin 33, Spessartstr. 20

Maniac Mansion 3,5 + 5,25" 30 DM, 3,5" Ökolopoly 40 DM, 3,5" TDII, Calif.- Scenery 10 DM, 5,25" Bozuma + Imp.-Mission 2 25 DM, Baseball 10 DM, Dirk Tel. 04462/4214

Infocom.-Spiele und Invisiclues Books für PC ges. Zahle gut. Tel. ab 18 Uhr: 0821/792383, Heiner verl.

Verk. Orig. M.U.D.S. 45 DM, Sim City 40 DM, Risk 45 DM. Suche LHX, Secret of Monkey Island dt., zahle bis 40 DM. Markus Huber, Tel. 08064/1007

Habe Monkey Island (d.), tausche gg. Pirates oder Indiana Jones and the last Crusade. Tel. 08195/1223 (Markus)

Verk. King's Quest 2 30 DM, King's Quest 4 50 DM, Roger Rabitt (Rollenspiele) 20 DM, Tausch ausgeschlossen. Tel. 09076/392

Suche: Conflict in Vietnam, Crusade in Europe, Under Fire, Jet Fighter, Decision in the Desert. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach (no. Tel.)

NINTENDO

Gameboy, Tetris, Fortress of Fear, S. Marioland, Tennis, Dialogkabel - 100 % o.k. Nur 260 DM. Gleich anrufen. Tel. 08133/1261, ab 19 Uhr. Es lohnt sich.

Verk. Game Boy mit 2 Spielen (Mario Land und Spiderman) 200 DM. Tel. 06150/81366

Suche für Gameboy folgende Spiele: Motocross Maniacs, Castlevania, Pinball 66, Bomber Boy. Ruft an: Tel. 069/529970 (Alex)

Suche preiswerte Gameboy-Module, zahle bis zu 30 DM höchstens, (Mit Verp. u. Anlt.); ohne Verp. u. Anl. 15 DM, Tel. 0221/8901830 (Thorsten)

Wer hat's satt, seine Gameboy-Spiele noch länger ertragen zu müssen? Kommt Zeit, kommt Rat. Kaufe jedes Game um 20 DM. Tel. Austria 0662/78213

Verk. Gameboy mit 3 Spielen (Tetris, Super-Mario-Land, Fortress of Fear) und Zubehör für 135 DM. Tel. 05361/64565 (Markus)

Suche billige Game-Boy-Spiele, zahle bis zu 25 DM (Castlevania, Motocross usw.). Schreibt an: Alexander Di Giovanni, Breslauer Str. 3, 8225 Traunreut

Verk. Gameboy mit 5 Spielen 220 DM, alle Orig. verp. Tel. 02631/76709

Verk. Micro Genius und Ninja Gaiden, 2 Wo. alt und Orig. verp. für 250 DM. Suche auch preiswerte Game-Boy-Module. Tel. 08330/1239

Wißt Ihr nicht wohin mit Euren Game-Boy-Modulen, dann ruft mich an: Ich kaufe Eure Spiele, wenn das Angebot stimmt. Tel. 02402/84246

Suche immer die neuesten Gameboy-Module bis 25 DM, tausche auch. Suche auch PC-Engine + Nintendo S. Famicon, Tel. 05206/4133

Ich suche für Nintendo die Spiele Super Mario Bros. II oder Zelda I. Tel. 02104/61476, Florian Bartels, Am Marktweg 47, 5657 Haan 2. Preis nach VB.

Suche Gameboy-Spiele, Preis nach VB, Tel. 05841/2103. Michael Pieper, Rosenweg 7, 3131 Rehbeck, 100 %ige Antwort

Suche (billig) Game Boy-Spiele. Schickt Liste an: Sascha Dick, Am Zäunchen 7, 5168 Nideggen-Schmidt.

Tausche Game-Boy-Module. Tel. 0721/21867, P.S. Kaufe auch.

Suche günstige Game Boy-Module, auch US oder jap. Thomas Göritz, Alte Kieler Str. 13, 2313 Raisdorf

Suche NES mit SMB, Gameboy-Sp., Segamasterspiele, alles möglichst billig. Marco Schuster, Kisterstr. 12, 8702 Kleinrinderfeld

Suche Gameboy-Spiele aller Art. Je billiger desto besser. Tel. 07256/5068

Nintendo US-Mod., 30 - 50 DM, z.B. Star Force-Rambo-Indiana Jones, usw., und jap. Mod., z.B. Dragon Ninja - Devil Man usw. Meldet Euch: Tel. 09193/2337 - Konrad

Wer kann seine Gameboy-Spiele nicht mehr länger sehen? Kommt Zeit kommt Rat. Kaufe jedes Spiel um 15 DM. Tel. Austria. 0662/78213

Verk., kaufe, tausche Gameboy-Games aller Art (verk. auch DSA Kästen u. Abenteuer). Sebastian Bonset, Tel. 05105/84554

Verk. NES.Oldies wie Soccer 30 DM, Kung Fu 30 DM, Duck Hunt (für Zapper) 20 DM, aber auch News wie Knight Rider 50 DM, Trojan 50 DM. Dennis Vukosav, Metzdorferstr. 2, 6600 Saarbrücken

Verk. Mein Nintendo-NES mit 8 Superspielen und Zapper und Wizmaster, komplett 750 DM, VP: Abends ab 19 Uhr. Tel. 0221/492866

Tausche Nintendo-Spiele: Ich habe Double Dribble, Turtles und Simons Quest. Ich tausche auch gg. USA und Japan. Tel. 089/788809 (Robert)

Suche Gameboy, biete dafür Amiga-Orig.: Larry 2, Space Q 3, Elite, Ghostb. 2, Hellfire (NP ca. 320 DM), alle m. Anl., auch Verk. Tel. 05321/22953

Suche Gameboy-Spiele wie Super Mario Land, Nemesis, Double Dragon, Tennis, Batman. Biete bis 25 sFr oder 25 DM. Tel. CH-055/861825, möglichst in der Schweiz

Super Famicom-Spiele, kaufe, verk., tausche. Tel. 0212/15629. Ab 20 Uhr!

Verk. Nintendo mit 11 Top-Spielen wie z.B.: Pin-Bot, Live Force. Für nur 580 DM. Oder tausche gg. Master System + 9 Spielen. Tel. 02203/82136

NES mit 12 Super-Spielen (Metalgear, Sup. Mario 1 + 2, Gradius, Castlevania, usw.) für nur 450 DM zu verk. oder Tausch gg. 12 Gameboy-Module. Tel. 07821/51536

Verk. NES mit 8 TOP-Spielen + Avantage, VHB 650 DM. Tel. 06106/24442

Verk. NES m. Zub. u. 4 Spielen. Super Mario 1, Ice Hockey, Ice Climber, Metalgear, für 320 DM. Verk. Zapper 3, Super-Spiel Gumshoe, To the Earth, für 200 DM. Tel. 08033/2745

Verk. Micro Genius incl. Bubble Bobble, Shadowgate, Super Sprint, Blades of St., SMB 2 für 400 DM. Tel. 089/8346557, ab 18 Uhr

Game Boy mit Tetris, Tennis und Golf für 200 DM zu verk. Dirk Jensen, Ostring 210, 2300 Kiel 14, Tel. 0431/735052

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

★ Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**

sowie

Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten **immer vollständig** ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche Gameboy-Module: Penguin Wars, Bomber Boy, Double Dragon für 20 DM. U.andere Module für 20 DM. Nur wenn 101 % o.k. Tel. 05361/36635, Marcus.

Verk. und Tausch von NES-Games. Habe zum Beispiel Mega-Man o. Top Gun. Ruft an: Tel. 06435/6931. P.S. Ich suche Double Dragon

Suche für Gameboy: Bomber 80y Modul. Zahle 25 DM. Tel. 040/6066210 - Jan verl.

Suchst du den ulimativen Videospielclub? Du hast ihn gerade gefunden. VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg. Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Kaufe alle US-Nintendo-Module, bitte um Angebot. Tel. 030/6879446

Lehrling verk. Nintendo-Grundgerät mit 3 Topgames. Für nur 400 DM. Falls Interesse, ruft doch an: Tel. 07151/15633, Waiblingen

Tausche Games auf Game Boy + Game Gear. Kaufe auch. Habe z.B. Final Fantasy, Super Monaco GP, Wizards + Warriors, Wonderboy, Tel. 05432/3335

Suche günstige US-Module für Nintendo!! Tel. 0561/493102

Kaufe Gameboy-Module aller Art. Zahle gut. Angeb. an: Gregor Nezual, Saikogasse 6, 44/10, A-1220 Wien

Suche Game-Boyspiele: Double Dragon, Castlevania, Solar Striker, Alleyway / für max. 20 DM. Tel. 07471/72308, Thiemo

Suche günstige Module f. Game Boy. Suche auch andere Videospiel-Konsolen möglichst billig. Schreibt an: E. Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1

Suche für Gameboy Spiderman, Sokoban 1 + 2, Bomberboy, Ishido, Final Fantasy Island, Dr. Mario, Baloon Kid usw., tausche auch. Tel. 04627/944 ab 17.30, Stefan

Game-Boy-Tauschbörse. Tausch, An- und Verkauf. Info gg. RP bei: Sascha Bauer, Sebastian-Bach-Str. 13, W-4408 Dülmen

Verk. für NES das Superspiel: "Double Dragon 2" für 45 DM. Tel. 04131/186377 (14 - 21 Uhr) nach Mike fragen

Kaufe gebr. Gameboy-Module. Zahle 25 sFr. pro Stück. Angeb. an: Christian Haberstich, Eglen, CH-3157 Milken, Schweiz, Tel. 031/7311633

Life Force 60 DM, Ghost'n G. 50 DM, Kid Icarus 45 DM, Zelda 50 DM, Super Mario 35 DM, Tel. 0881/5964

Gameboy mit Tetris, Golf, Fortress of Fear, mit Garantie. Für 200 DM. Tel. 09221/64267, Michael

Suche zuverl. Tauschpartner für das NES. Nur Schweiz. Habe z.B. SMB 1, Zelda 1 + 2, Metroid usw.) Suche Tennis für ca. 25 sFr. Tel. 031/8593274, Adrian

Suche Gameboy-Spiele. Zahle bis 20 DM. Kaufe z.B. Double Dragon, Chastlevania, Nemesis, Golf usw., schickt Eure Angebote an: Michele Grünewald, Neue Str. 16, 3109 Wietze, BRD

Verk. Nintendo US- Mod. Gauntlet, Pac-Man, Karnov (o. Verp.), Contra (o. Verp.) Othello. Zus. für 200 DM. Michael Overbeck, PF 76 08 11, 2000 Hamburg 76, Tel. 040/2295853

Suche für NES: Double Dragon II, Track & Field II, Life Force und Hero Turtles, zahle 40 DM pro Game. Tausche auch. Habe Robowarior, Anticipation, Slalom. Tel. 030/4324176

Suche Gameboyspiele, z.B. Side Pocket usw., biete dafür Amiga-Spiele, z.B. Pool of Radiance, F-16 C, Pilot, 688-A. Sub u.v.m. Auch Verkauf. Tel. Österreich 02747/2023

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Suche: Alle Arten von Gameboy-Spielen, z.B. Golf, Solar Striker, etc. Tel. 02173/55439 (Daniel verl.) ab 19 Uhr

Verk. für GB: Spiderman, Fortress of Fear, beide mit dt. Anl., oder tausche gg. Final Fantasy, Tel. 06407/1200. Martin verl.

Verk. die Spiele Rad Racer, Faxanadu, Mega Man, Pro Wrestling u. Punch Out. Preis VB. Tel. 0202/507960, n. 18 Uhr

Verk. Gameboy + sämtl. Zubehör + Tetris + Solar Striker für 170 DM. Alles gut erhalten. O. Plink, Im Kirch 6, 7904 Erbach 2

Tausche NES u. Gameboymodule im Raum Mannheim u. Umgebung. Meldet Euch bei: Ralf Grohmann, Tel. 06204/76165, nach 19 Uhr

Suche Castlevania und Turtles für den Gameboy. Zahle bis 35 DM. Ruft an bei Alexander Ungar. Tel. 0611/502136

Suche Super Mario Land, Boulder Dash, Nemesis, Bomberboy, bez. 20 DM/Stk.; Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nussdorf

Gameboy: Suche Module (Puzznic, Mario, Cosmotank, Tennis, Batman, Ishido, Double Dragon, Bomber Boy), biete bis 25 DM. (100 % o.k.). Angebote an: Tel. 0228/632717

Verk. NES mit 6 Spielen (Super M.B. II, Gradius, Punch-out, usw.,) für billige 300 DM. Alles 100 % o.k., Tel. 07034/8711

Verk. Game-Boy mit 2 Spielen für 250 DM. Tel. 07751/1451, dringend

Gameboy und Atari-Lynx-Spiele ges. Noch ein Lynx-Grundgerät ges. E. Maus, Tel. 09176/5577

Verk. Ikari Warriors, preisgünstig, oder tausche es gg. Exite Bike. Tel. 02877/7212

Suche Game-Boy- Module: Super Mario Land, Final Fantasy, Legend, Motocross, Maniacs, Shanghai, Dr. Mario u.a.) Preis: VB. Tel. 02431/71013, Michael

Verk. neuen Gameboy mit Tetris und Spiderman., 130 DM, Tel. 04761/2091

Hallo Game-Boy-Freaks. Verk. Super Mario Land, Pinball, für jew. 40 DM (ca. 2 Wo. alt). Wieland Arndt, Sonnenstr. 9, 8703 Ochsenfurt

Super Mario Golf für Gameboy gg. andere Topmodule. Adr.: Klaus Boer, O-2560 Bad Doberan, Str. d. Gemeinschaft 28

Verk. NES mit Netzteil, 2 Joypads, Zapper und 13 Spielen für 600 DM. Tel. 089/4488926

Ich kaufe Gameboy-Spiele. Z. B. Double Dragon, Turtles, Wizards & Warr., Golf, ruft an: A-0316/56-1-56, verl. Harry, nur in Österreich

Tausche Kung Fu, zus. mit Popeye gg. Double Dragon 2 oder gg. Simon's Quest. Tel. 07191/67837

Verk. Nintendo mit 25 Spielen, VB 1100 DM. Tel. 08092/6249, ab 16 Uhr

Hey du, ja du, willst du villeicht ein paar Gameboy-Games, die du nicht mehr brauchst? Wenn ja, ruf mich an: Tel. 06224/50818

Verk. orig. Nintendo Video-Spiele. Wer hat Interesse? Meldet Euch bei: Ottmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmal I

Suche Gameboy-Spiele. Biete 15 - 20 DM pro Spiel. Schreibt an: Petro Chorosis, Breitscheidstr. 50, 6700 Ludwigshafen

Gameboy zu verk. mit allem Zubehör und dem Spiel Super Mario Land. Tel. 040/7215826, nur nach 19 Uhr anrufen. Patrick Joneleit

Suche Gameboy-Module! Tel. 02602/2959. Verk. Amiga-Orig. (oder Tausch gg. Gameboy-Module)

Tausche Nintendo-Spiele. Habe: Simons Quest, Mario Bros 2, Goonies, Zelda, Blades of Steel, usw., suche Cobra Triangel, Alpha Mission, Turtles usw., Tel. 07022/48690, ab 18 Uhr

Kaufe deinen Game Boy für 80 DM. Tel. 06421/47863

Umsonst gebe ich meinen Gameboy nicht her, aber für läppische 200 DM. P.S. Super Mario, Tetris und Tennis sind dabei. Tel. o. BTX: 07721/57617

Suche Gameboy-Spiele aller Art, Tel. 08231/6115

Verk. NES + 5 Spiele (Mega Man, Castlevania usw.) für 210 sFr./ 220 DM. Philipp Steiner, Geissburghalde 20 a, CH-6130 Willisau, Tel. 045/812687

Suche VS-Nintendo mit neuen Spielen 90/91. 100 % o.k., zahle 20 - 25 DM. (Super Mario Bros. 1, 2, 3, Swords & Serpents, Dragon Warrior, Jack Nicklaus-Golf usw., Tel. 02102/445438 (Sebastian)

PC-ENGINE

Verk. PC-Engine + Form Soccer + World Tennis + Gunhead + Volleyb. + US. Basket + Leg. Axe + Dung. Exp. + 4 Playeradap. + 4 Joyst. 500 DM (evtl. einzeln). Tel. 0561/899600

Dringend Wrestlingspiel von Human Creativ ges. Zahle bis 200 DM. Tel. 02101/69789

Mr. Heli, Dragon Spirit, Barumba: zus. 70 DM. Auch Tausch ist möglich (suche Klax, Formation Soccer oder a.). Christoph. Tel. 02107/60400

Suche PC-Engine (RGB) + 3 oder mehr Spiele zwischen 300 und 500 DM. Suche Turbo Express (bis 300 DM). Neyt Mario, Langelede 179, B-9185 Wachtebeke, Belgien

Suche billige PC-Engine (RGB) möglichst mit Joystick XE-1, Spiele können dabei sein, muß aber nicht. Suche Sup.-Famicon, Tel. 04627/944, ab 17 - 20, Stefan

Tausche, kaufe u. verk. Meg. od. PC-Engine u. Super Famicon- Spiele. Suche neue Spiele: Jens Olterbach, Banhofstr. 77/2, 7120 Bietigheim, Tel. 07142/21663

PC-Engine u. Mega Drive. Tausche, kaufe u. verk. Games. 0 - 30 DM. Suche: Gunhed, R-Type 1-2, S. Monaco, P Star 2 u.a., ruft an: Tel. 05341/392144.

Suche für PC-Engine: Afterburner 2, Loderunner, Devil Crush, New Zealand, Klax, Puzznic, Galaga, Sokoban, Volfier. Höchstpreise! Tel. 02261/61189 (Karsten)

Verk., kaufe: Games f. PC-E, suche: Ordyne, BloodyW., Shinobi, Cyberc., Paranoia, Splatterh., Pl Baseb. 1+2, Preis VB. Suche auch: Comp. Pro. Tel. 069/704548

Verk. PC-Engine mit 12 Spielen (Ninja, Spirit, Splatter-House, Gunhead) für 1000 DM. Zustand gut. Tel. 089/764158

Verkauf-Ankauf-Tausch von Hu-Cards, Zubehör, CD's und Hardware. Kaufe auch Bestände auf. Tel. 0251/663015. Fragt nach Manfred.

Suche billig PC-Engine-Spiele. Nur zwischen 19 und 21 Uhr oder SA/SO erreichbar. Tel. 086/75853 (Marco) Schweiz

Verk./kaufe Topspiele: z.B. Strider, Axis, Splatterhouse usw., tausche auch gerne. T. Geist, Fröschau 1, 8524 Neunkirchen am Brand

Suche Games und Geräte (auch leicht defekte) für PC-Engine, Mega Drive und Neo-Geo. Simon Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz. Tel. 0043/5574/45927

Ver. PC-Engine-Games (8 St.): z.B. Dragon Spirit, W.C. Tennis, usw. Info bei Ingo Biesenthal, Amselweg 8, 7204 Wurmlingen, Tel. 07461/76636, abends

Suche Spielmodule für PC-Engine. Ebenfalls Tauschpartner im Saarland und Umgebung gesucht. Tel. 06857/6191

Wir testen alle neuen Videospiele, bringen News und Tips aus Japan. Kostenloses Info unter Tel. 02202/37609 (Andreas Knauf) anfordern!

Verk. RGB PC-Engine mit 6 Spielen, Preis VB. Tel. 07142/32084 (Andreas), Andreas Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen

Verk. PC-Engine PAL mit Joypad und 4 Spielen: Sunsun, Dungeon Explorer, Vigilante, Dragon Spirit, 425 DM VHB, Tel. 0461/46116

Suche SNK-Neo-Geo und Games und Joystick. Verk. Mega-Drive + Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

★ Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**

sowie

Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten **immer vollständig** ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)







Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

PC-ENGINE

Tausche und kaufe Module für alle Systeme (SNK + Sega + Nintendo usw.), kaufe auch def. Konsolen auf. Tel. (nur mittw. 19 - 22) 02872/7369

Verk. Spiele: z.B. Bloody W., City H., Digi Champ, Dragon Spirit, Klax, Motor, Ninja War., Tiger Heli, Mr. Heli, Heavy Unit, Vigil. Tel. 02202/37609 (Andy)

Verk. Ninja-Warrior 60 DM, Dragon Spirit 40 DM, suche Sonson, PC-Kid, Gunhead. Thomas Denk, Stöttin 22, A-4961 Mühlheim, 100 % Antwort.

Verk. 5 Pl.-Adapter + 2 Joypads: 100 DM, Galaga 88, Mr. Heli, Alien Crush, R-Type 1, Finallap je 40 DM. Defekte PC-Engine gg. Gebot. Tel. 02858/1684

PC-Engine: Verk. V. Rvm 35 DM, Shanghai 45 DM, Leg. Axe 50 DM, Ordyne 50 DM, P. Chaser 40 DM, Mr. Heli 39 DM. Tel. 05069/2622

Verk. PC-Engine XE-1 Pro-Joystick + 6 Mod. (For. Soccer, Tiger H.,) usw., + Joypad + 5 Player-Adapt. (RGB) für 700 DM. Top Zustand. Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr. Yossi

Verk. PC Engine + XE - 1 Prg. + Mod. (Formation Soccer - Tiger Heli) + Joypad, Top-Zustand für 700 DM. Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr (Yossi). Suche MD-Games!

Suche: günstige Joypads, Bonze Adv., Gunhed, PC-Gengin, Dungeon Exp., Devil Crash, Bomber Man (Jap. Module). Tel. 06461/8191 (Thomas)

Suche für PC-Engine Gunhed, Tiger Heli, Son Son 2, World-Court T., Cyber Core, PC-Gengin. Zahle 50 DM je Spiel. Andreas Lösch, Köglergasse 11, 8714 Wiesentheid.

Suche PC-Engine RGB, zahle 150 DM, Galaga 88, zahle 30 DM. Tel. 030/4324176

PC-Engine-Module und XE-1 pro Joystick ges. Turbo-Express-Handheld von NEC ges. Super Gr. + CD-ROM ges. E. Maus. Tel. 09176/5577

Tausche und verk. Spiele für PC-Engine, Megadrive und Gameboy. Tel. 089/1576457

Tausche, kaufe und verk. ständig Module für SNK Neo Geo, Mega Drive und Master System. Suche Neo Geo-Joyboard. Alexander, Tel. 0421/391352

Verk. PC-Engine (RGB) mit 6 Spielen: z.B. Nectaris, Tiger-Heli, Son Son II für 550 DM. Marco Gebbert, Tel. 08331/61695

Verk. PC-Engine PAL + 8 Spiele (Dungeon Expl., Dragon Sp. etc.) + 5 Player-Adapter für 600 DM, Top-Zustand, mit Orig.-Verp. Tel. 07331/62117 (Andreas)

SEGA MEGA

* Module gesucht * Ankauf von allen Gebraucht-Mega-Drive-Spielen. Tel. 09406/559 abends

Suche Mega Drive! Kann gg. NES und Gamboy tauschen. Gameboy + 3 Games, NES + 2 Games u. Laufmatte. Tel. 0222/325926. Rudolf Kassnergh 38, A-1190 Wien

Kaufe Sega Mega-Spiele, für ein Spiel zahle ich 20 DM bis 40 DM. Tel. 07272/74883

Tausche dt. MD-Modul Altered Beast gg. anderes dt. Spiel od. für 50 DM zu verk. Tel. 02107/8123

Suche billige Mega D.- Spiele, vor allem Shinobi, S. Monaco GP, Phantasy-Star 2, Tel. Österreich 0222/6447772

Tausche und verk. MD-Spiele, habe z.B. Eswat, Klax, Soccer, Tel. 0211/277062. Suche Rambo 3, Hellfire!

Suche Spiele f. Megadrive im Raum München, z.B. S. Shinobi, Lakers v. Celtics, Golden Axe, Populous, Rambo 3, Phantasy Star 2 usw. Tel. 089/6901349

Tausche, kaufe, verkaufe MEGA-DRIVE-Module (dt. Versionen)!! Segamastersystem u. Spiele zu verk., Raum Böblingen-Sindolfingen. Tel. 07031/271588, Mario

Verk. Sega Mega Drive mit 2 Spielen, suche Power Play-Sonderhefte 1 + 2. Tel. 0551/68364 (Detlef) ab 18 Uhr

Habe neue und alte (natürlich nur die guten) Mega Drive Games. Wer kauft, verk. oder tauschen will, soll sich melden: Tel. 04486/562 Andre

Tausche Gameboy + 3 Spl. und NES + 8 Sp. gg. Megadr. (+ 1SP). MD. Kann optisch defekt sein, aber 100 % funkt. Tel. 0711/803731 (Ab 18 Uhr, Stavros verl.)

Suche Spiele für Sega Mega Drive, C64 und Atari Lynx. Tel. 089/7557006, Benjamin, ab 19 Uhr

Verk. Shadow Dancer, Super Hang-on, Ghouls and Ghosts je 60 DM. Tel. 08336/1517

Tausche, verk., kaufe Games für Mega Drive, Amiga und für Atari Lynx. Immer das Neueste!! Gilbert Brune, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/44758

Suche "dt." Mega-Drive gebr. - aber technisch 100 % o.k. Zahle bis 250 DM. Tel. 08142/8271, ab 19 Uhr

Verk. 2 Joysticks für MD. Tausche Neo Geo-Spiele. Wer leiht mir billig Neo Geo-Module? Preise nach VB. Tel. 08395/7205

Tausche Mega Dr.- und Game Boy-Module. Suche Afterb., Rambo, Bomberboy und anderes. Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14. Tel. 0451/301703

Schweiz: Verk. Mega Drive inkl. Moonwalker, Insector X, Rambo 3, New Zealand Story, DS Boy, Wipp Rush, Thunderforce 2, Tel. 081247946. Nur 600 sFr.

Suche gebr. Mega, Preis nach VB. Ruft mich an: Tel. 08254/1550 (Christoph)

Kaufe preiswerte MD-Spiele. Suche neue + alte Spiele. Tausche auch, evtl. auch leihweise. Ich nehme fast alles, ruft an: Tel. 02405/4581

Suche PC-Engine, Megadrive und Neo-Geo Games, und Geräte (auch leicht def.) und Amiga-Orig.: Simon Keckeis, Drusug. 2, A-6900 Bregenz

Suche für PC-Engine: Chan + Chan, Vigilante, PL Baseball 2 und Son Son 2, habe Xevious und Final Blaster, suche für MD: Tiger Heli u.a. * Cliff Wissink, Dalkruid 16, NL-1112 PN Diemen, Tel. 020/995620

Schweiz: SMD: Verk. XE-1- Joystick 60 sFr., Eswat 60 sFr, NES: verk. SMB 2 60 sFr, Trojan 60 sFr, Ice Climber 20 sFr, Tel. 061/672693

Tausche mein Kujaki-Oh 2 / Mystic Defender gg. Rambo 3 oder E-Swat oder Hang On. Tel. ab 20 Uhr: 05542/8124

E-Swat - 40 DM, Phelios 50 DM, Kujaki-OH 2 (Mystic Defender) 50 DM, VB, Tel. 05172/4884 o. 8555

Tausche ständig Spiele für SMD + Gameboy. Kaufe auch. Habe Strider, Hellfire etc., suche PC-Engine (RGB) + Joystick. Tel. 04627/944, ab 17.30 Uhr (Stefan)

Tausche Spiele für PC-Engine und Mega Drive. Verk. ca. 50 Spiele von Sega Master für je 55 DM. Tel. 0621/22087 (Adam)

Suche immer MD Games. Zahle gut. Schickt Angebote an: Yossi, Sandweg 4, 2351 Husberg, Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr (Yossi)

Verk., kaufe, tausche Mega-Drive-Spiele. Tel. 09372/20866

Welcher Videospieleclub behandelt MD, Engine, SG, Textpr., NEO-GEO, G.-Boy, Super Famicom, Lynx, Gear + 8 Bit? Wir! VGC-Info unter Tel. 02202/37609 anfordern

Kaufe. Verk. Mega Drive-Module, PC-Engine-Cards, Sega Master-Kassetten uvm. Tel. 06131/678477

Verk.: Soccer, Basketb., E-Swat. Suche: Budokan, Shadow Dancer, Lankers vs Celtics, Tel. 09644/1413 (Markus)

Verk. MD-Mod: Shadow Dancer, Rainbow Island, Strider, Burning Force, Th.-Force 3, Insector X u.a. Tel. 08142/17369

Suche Megadrive. Biete Master System + Altered Beast + Mir. Warriors. Suche Micro Genius. Biete Cob. Triangle, Sec. 2 + Gradius, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. Mega-Drive Top Games + Joystick + Joyboard. Gameboy + 5 Games (Turtles, Mario). Suche Neo-Geo-Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

Tausche, kaufe und verk. neue und ältere Mega-Drive-Module. Meldet Euch bei: Willi. Tel. 0621/291787

Mega-Drive: Verk. Cyperball, Insector X usw., tausche auch. Habe auch Shadow Dancer, Darius 2 u.a., Tel. 0421/4989701 (Bis 23 Uhr)

Verk. oder tausche Sega Mega Drive-Spiele. Verk. auch Nintendo-Spiele. Tel. 07237/1523, ab 18 Uhr

Suche dringend Kujaki-Oh 2 und Thunderforce 3. Auch E-Swat, Tatsujin/Truxton, Rambo 3 sehr begehrt. Zahle 50 DM pro Game, Tel. 06253/4418 (Kai)

Neo-Geo/Sega Mega. Suche Neo-Console und Games. Suche und tausche Mega Games. D. Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018

An- und Verkauf. Mega-Drive-PC Engine, evtl. auch Neo Geo + Spiele. Mega-Drive-Games ab 40 DM. Habe immer Module. Tel. 02154/40096

Suche Mega Drive-Module zum angemessenen Preis. Evtl. auch Tausch. Tel. 0451/303834

Tausche Shinobi gg. Super Hang On / Vermillion / Thunderforce 2 (alle dt. MD), nur für's dt. MD. Anleitung., Tel. 0881/5964

Sega Mega Drive - Atari VCS. Suche - kaufe - tausche - verk. Module dieser Systeme. Auch alte Titel ges. Tel. 09406/559

Suche Shadow Dancer, Granada, Mickey M., Wonderboy 3, Flying Shark, Darius, 2, Elem. Master, Insector X usw., Tausche auch. Tel. 04627/944, ab 17.30 Uhr, Stefan

Kaufe günstiges japanisches Sega Mega Drive-Gerät. Arcade Power- Stick und Mega Drive-Spiele ges. E. Maus. Tel. 09176/5577

Tausche Sega Master mit 12 Spielen gg. Sega Mega mit 4 Spielen. Tel. 089/969106. Fragt nach Andi.

Suche PC-Engine u. Mega-Drive Spiele (nur gute). Suche Tauschpartner Raum Werl, Westf., auch Soest, Neheim, Hamm, Unna, Do.! Tel. 02922/1028 (Dietmar) ab 16.30 Uhr

Verk. Master + 10 Spiele. Tausche auch Mega-Spiele. Es lohnt sich. Elias, Tel. 089/657592

Mega Drive-Spiele und Zub. ges. Japanisches Mega-Drive günstig ges. Tel. 09176/5577, E. Maus

Verk., kaufe und tausche Mega Drive und Gameboy-Spiele. Verk. außerdem Sega-M.-Spiele. Tel. 089/533729, ab 15 Uhr

Verk. Grundgerät + 2 Spiele + Converter 600 DM. Tel. 04065/48662

Afterbrunner, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghosts, Super Hangon, 60 DM; suche Batman, Super Shinobi (Tausch?). Tel. 08336/1517 (Michael)

Verk., tausche Mega-Drive und Module sowie PC-Engine. An Wochenenden: Tel. 0661/55638. Titus Steinhauer

Verk. Herzog 2 und Populous für je 60 DM. Tel. 089/3613905, ab 17 Uhr

Mega Dr. RGB / PAL, 2 J., Pads, Netzteil 1,4 A, Top-Zustand, nur 289 DM, Strider 79 DM, Th. Force III 75 DM, Afterburn., S. Shinobi je 69 DM, G. Axe, S. Hang On 65 DM. Tel. 0241/520710

Tausche Gameboy + 3 Games + Akku + 150 DM gegen Mega Drive. Tel. 08131/82657

Verk. Rambo 3, Super Hang On, Air-Diver für je 50 DM. Tausche auch gg. Budokan, Afterburner od. Super Mon. GP! Tel. 089/6015042

Verk. Megadrive-Mod.: Shinobi, Forgotten Worlds, Altered Beast u. SMS-Module, S.-Monaco Grand-Prix u. Battle out Run (neu), 60 % NP. Tel. 02134/55318

Verk. Moonwalker + Alt. Beast. Tausche auch. Kaufe gut erhaltene Module für Mega Drive. M. Jadwig, Buchenstr. 60, CH- 4142 Münchenstein, Schweiz

Suche Games für MD zu fairen Preisen. Suche auch günstig PC-Engine GT und Super-Famicom. Karsten Kowalk, Puchermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck

Verk. Shadow Dancer 70 DM, E-Swat 55 DM, Altered Beast 35 DM (alle jap.); S. Shinobi 55 DM (europ.). Suche Populous + Strider. Tel. 045/812687, Philipp

Tausche ständig u. zuverl. Mega-Drive u. Gameboy-Games. Verk. US-Videospielmagazin VG + CE, Jahrgang 90, für 75 DM. Tel. 089/704654

MD - 8 Spiele: z.B. Fire-Shark, Wonderboy, Darius 2, Hard-Drivin, Elemental-M., Tiger-Heli, Gynog, Gaiares u.a. ges. Tausche auch. Tel. 02405/93940

Suche MD- Tauschpartner! (Jederzeit) Wenn möglich im Kreis HS. Tel. 02431/74410 (Alexander) Ich kaufe und verk. auch.

Tausche/kaufe und verk. Games für Neo Geo und MD/MS. Suche Neo Geo Joyboard. Alex Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Wat sagste? Du hast ne Mega-Drive? Mönsch, denn rufste hier mal an un fragste mal nach, wat wa tauschen könnten. Komm, nu mach hin! Tel. 05021/13259

SEGA MASTER

Verk. für Sega Master das Modul Rocky für 45 DM. Tel. 0911/523435. Nur von 14 - 19 Uhr. Andreas

Verk. absolut neuw. Master Base mit 2 Controllpads, Hang On und 2 Modulen (A. Burner, Out Run). FP 150 DM. Tel. 0731/63755, Gerrit (17 - 20 Uhr)

Verk. für SM: ZAXXON 3-D, Teddy-Boy, F-16-Fighter, Ghost House, Missle Defense, Miracle, Warriors. Das St. 30 DM. Tel. 05361/24894

Verk. S. Master + 2 Pads + 2 Joystick + 12 Spiele, Preis 500 DM. Schreibt o. ruft an: Jörg Tschech, Lindenstr. 11, 8206 Bruckmühl. Tel. 08062/5254

Verk. Sega Master + 26 Spiele + Light Phaser für VB 380 DM. Tel. 02351/50499. Mit 2 Sticks + 2 Pads.

Verk. Sega Master, 2 Joysticks, 8 Spiele (970 DM neu), Preis: VB. Suche Gameboy-Spiele. Tel. 06182/24047 (ab 17 Uhr)

Verk. bestes Rollenspiel des Jahres 90 für Master-System: Ultima IV 80 DM. Tel. 08142/17369

Verk. Sega Master-Spiele: z.B. Altered Beast, Galaxy Force, Tel. 07247/21684, Manuel

Achtung:

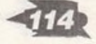
Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Wer tauscht seinen Sega Mega Drive gg. meinen fast neuen Sega Master + 4 Spiele? Kann auch gebr. sein. Tel. A-0512/491323. Möglichst in Österreich (Innsbruck)

Verk. Sega Master mit 7 Spielen für 400 DM, z.B. Alex 4 und Psycho Fox u. Golden All u. Shinobi. Tel. 05084/4281 (Martin Baillie)

Verk. Sega Konsole + Spiel + 2 Pads für 100 DM. Controlstick: 20 DM, Golvellius, Alien Syndrome: je 40 DM. Alex Kidd 1: 30 DM, ruf an bei: Tel. 071233/4738

Verk. Segagames (z.B. Shinobi, Gelvellius) gg. Höchstangebot. Tausche evtl. gg. Mega- u. Gameboy-Module. Tel. 0203/463654. (Thomas)

Halt. Du besitzt ein Videospielesystem und bist noch nicht in unserem Club? Dann wird es aber Zeit. Info unter: 02202/37609 (Andreas) anfordern.

Verk. Sega Master mit 3 Spielen. W. Boy I + II, Shinobi + 2 Joypads (eins mit regulierbarem Dauerfeuer) VB 250 DM. Tel. 06621/73106, ab 18 Uhr

Sega Master + 10 Spiele und Profi-Joysticks 450 DM. Tel. 07224/67080

Verk. Kungfu-Kid für 50 DM und R.C. Grand Prix für 60 DM. Tel. 089/2721218 oder 089/301154

Verk. Sega-Konsole + Hang On + 2 Pads + 1 Stick 150 DM. Ohne Hülle, Bed.: Cyborg, Hunt + Ninja + Ghosthouse, zus. 60 DM. Tel. 07123/34738

Tausche SMS-Games. Habe z.B. W-Boy 2, Shinobi, A-Kidda, Calif-G., T-ACE, usw.: 6 AXE, W-Boy, SP-Harrier, G.B., Viligante u. andere, Tel. 055/422693, (CH)

Hilfe. Suche Sega-Module günstig. Jan Andrick, Sophienstr. 14, 2860 Osterholz-Scharmbeck, oder Tel. 04791/6300

Verk. Sega M. 2 Spiele, 3 Pads, und weitere Games; Stk. 39 DM. Sega 150 DM. Suche auch Gameboy-Games. Tel. 02174/2140 (Kim)

ATARI ST

50 Top-Atari ST-Spiele (nur Orig.) wg. Systemwechsel zu verk. St. 25 DM, z.B. Sim City, Midwinter, Falcon, Iron Lord, Populous, Tel. 05141/26524, ab 17 Uhr

Verk. Infocoms Zork 1-3, Sorcerer. Suche Adv.(Infocom, Telarium) z.B. Fahrenheit 451, Bureaucracy, Stationfall, Trinity. Tel. 09732/2729 (n. 20 Uhr)

Tauschpartner für Top ST-Demos gesucht. Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath

Verk. günstig Oper. Stealth, Fut.- Wars, Drakkhen, Cadaver, Indy 3, Populous, Drag. Flight, Chrono Quest, Mewilo, Dung. Master, alle in dt., Tel. 06441/85289

Verk. Atari 1040 STE mit SW + F-Mon. + 80 Disks (Hardware + Software); z.B. Falcon + Mission 2, Klax, RVF Honda, + 2 Joysticks. Tel. 07024/81988 (Oliver)

Verk.: Grand Monster Slam 30 DM, Stelgar 20 DM, King's Quest 1, 2, 3 60 DM. Altered Beast 10 DM, Microprose Soccer 50 DM. Tel. 0211/395463

Verk. F16-Falcon u. Indy 3 Graphic-Adv., beide komplett in dt., für je 50 DM. Tel. 0851/43111 (ab 20 Uhr)

Verk., tausche Orig.: Ultima V 50 DM, Kings Quest II 15 DM, Bloodwych 35 DM, Street Fighter 20 DM, Nebulus 20 DM, Black Lamp 30 DM, suche Cadaver; Tel. 030/2169158

Tausche ST-Orig. wie: Loom, Dragon Flight, Kick Off II, Larry II, Kings Quest IV, Pirates, Manhunter II, Gravity, Toobin, Ik+ u.v.a. Tel. 0621/822962, Sven

Verk. Loom, Elite, Lords of Doom, Paradroid 90, Cadaver, Kult, Starglider I + 2, Star Flight, Indy 3, Populous, F16. Sönke Neise, 2000 Hamburg 54, Tel. 040/4917218

Verk. Midwinter, Tower of Babel, Kult, Interphase, Ultima 5, Cosmic Pirate, Millen. 2.2, Dark Side Foft, Orbiter, Fugger, 20 - 40 DM. Tel. 040/4221978. Hagelberg, F.

Suche Cadaver, biete Their finest Hour, verk. Star Trek 30 DM, Kick-Off 2 45 DM, Excercise-Plus 65 DM. Suche PD-Prg. oder andere Originale. W. Kröger, Waldmannsbreite 93, 3540 Korbach, Tel. 05631/64821

Suche Tauschpartner für gute ST-Software. Zuschriften an: Thomas C/O, DAK, PF 510144, 7500 Karlsruhe 51

Superspiele!! Verk. Hillsfar, Their finest Hour, Starflight 1, Starfleet 1, Bloodwhych, Indy Adv. 3, Dragonflight, je 30 - 40 DM. Tel. 040/582026

Verk. Orig. Indy 3-Adv. dt., für 69,95 DM mit Lösung. Tel. 04351/84418 (Gerrit) ST. Verk. ASM von 10/90 - 8/90 und PD von 12/90 - 1/91 je 4 DM.

Suche f. 1040 ST: Software, Zweitlw., Speichererw. und Scanner. Ausführl. Angebote an: T. Egelkraut, Lewarkweg 2, O-2540 Rostock 40

Tausche Rings of Medusa (neu) gg. Orig. Tetris. P. Petermann, Tel. 06262/75747. Suche Orig. Tetris zu kaufen.

Hot: Verk. ST-Komplettsystem (512'er, SC 1224, SF354) mit Maus, Joysticks und 20 Orig.-Spielen, alles 100 % o.k., VB 1500 DM, Tel. 09391/6431 (Andy)

Verk. Spiele für ST: Imperium, Full Metal Planet, Player Manager, Extra-Time, Das Magazin, Sim City, Pirates, RVF Honda. Tel. 05971/64062. Niki ab 20 Uhr

Verk. Atari 520 ST + Floppy + 23 Spiele, z.B. Afterburner, R-Type, Creat Courts, PacMan, Outrun, Space Harrier, International Karate usw., 450 DM. Tel. 0931/82687

Atari ST- und Amiga-Software! Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 Aj. Heerlen, Holland

Verk. Orig. Sim City, Oil Imperium, North and South, Jumping Jack Son, Rainbow Island, Operation Thunderbolt, West Phaser etc. Tel. 0271/356790

Verk. Dragonspirit (orig.) für nur 10 DM. Anschrift: Stefan Borgmann, Schallholm 23, 2262 Leck. Tel. 04662/2157

Suche Tauschpartner für Atari ST-Demos. Schickt Eure Listen an: Jörg Hahne, Kelterstr. 28, 7500 Karlsruhe 41.

Verk./tausche Orig.: Loom, Oil Imperium, gg. gute Orig, wie z.B. Pirates, North & South. S. Willmes, A. d. Lied 20, 5948 Fredeburg, Tel. 02974/6448

Suche für den ST das alte Spiel T.N.T. (ca. 1987) und andere Prg. Indy 3 usw., Michael Meul, Elisabethstr. 47, 5020 Frechen

Suche Kick Off 1 für Atari ST dringend. Angebote an: Uwe Schweichler, Dahlhauser Str. 20, 5608 Radevormwald 2, T. 02195/6437, ab 18 h

Suche Mitglieder im Lynxclub Stade. Wendet Euch an Julian Eichhorn, Rehwiese 18, 2160 Stade (Habe alle Codes für B. Lightning & Gates)

Suche Tauschpartner für Atari ST aus der BRD, Österreich und der Schweiz. Listen bitte an: D. von Allmen, Sunnebülstr. 37, CH-8604 Volletswil

Tausche, kaufe und verk. Orig.-Spiele und PD-Software. Auch Anfänger. P. Stolk, P.O. Box 76, NL-2995 ZJ, Heerjandsdam, Holland

Suche Star Trek (alt: ungefähr 3 Jahre), Tel. 02171/47170, C. Baron, Am Kettnersbusch 35, 5090 Leverkusen 3

Suche LW für Atari STF 1040. Schreibt an: Kuen Christian, Steinig 193, A-6574 Pettneu/Arlberg

Verk. Orig. Larry III + Invest für 150 DM. Tel. 05839/218, ab 19 Uhr

Verk. 1040 STFM + SM 124 + HD 30 MB + LW 3,5" + Col.-TV + 10 orig. Games (Chaos, Starflight, Populous, Pirates etc.) nw., VB 2300 DM, Tel. 089/3106418

Verk. Xenon 2, T. Thompson, R. Islands, Seuck, Stormlord, Midwinter, je 40 DM. Tausche evtl. gg. gut erhalt. Mega Drive-Module. Tel. 0221/317650 von 14 - 17 und ab ab 19 Uhr.

Arbeitsloser ST-Freak sucht günstig Spiele, auch ältere und gute PD. T. Schaack, J.-Schares-Str. 3, O-2520 Rostock 25

Verk. ST-Originale! Tel. 0271/354711 (Sascha)

Suche Tauschpartner für ST, habe gute Games. Suche Off Road. Lars Ackermann, 2000 Norderstedt, Mühlenweg 14 a, Tel. 040/5228979

Suche alle Art von Wrestling auf dem ST, besonders WWF2. Björn Berninger, Elsenfelderstr. 7, 8765 Erlenbach

Suche Orig. Games ohne Fehler, z.B. Player Manager, Soccer Manager Plus. Copy ist zwecklos. Angebote an: 8000 München 71, Schuchstr. 21, Tel. 089/799540 (Mihm)

Verk. o. tausche ST-Orig.: Chaos Strikes Back, Def. o. the Crown u. Scenery Disc 7 für Flight I. Suche alles, was neu + gut ist. Tel. 05441/4796. Andreas ab 15 Uhr.

Verk. Atari 1040 STF mit Maus, Joystick u.v. Software (Dungeon Master, Carr. Comm., usw.) für nur 650 DM. Zustand 1a, Tel. 02041/22496, ab 20 Uhr

Verk. Orig. Populous + Data-Disk, RVF Honda, Zak McKracken, Kult, Battlehawks 1942, Spherical, R-Type, Silkworm, Typhoon - Thompson, Tel. 05381/2050

Suche Contacts zu ST-Freaks aus Germany, France, Austria etc. Inbesondere Demos!! Matthias Böck, Häherstr. 15, 4200 Oberhausen 11, * Atari ST *

Sammler sucht gut erhaltene alte und neue Orig.-Spiele. Zahle gut. Tausche und verkaufe auch. Tel. 0711/794285, ab 20 Uhr

Suche ST-Tauschpartner. Liste an Jochen Heußner, Eichenring 18, 6306 Langgoens, Tel. 06403/3339. P.S. Nur zuverlässige Leute.

Verk. ST-Games: Gauntlet, OIDS, Bards Tale, Starglider 2, P.S. Day, Dungeon M., Chaos, Sundog, Elite, Pirates u. a. Auch einzeln. Tel. 09123/4259, Preis VB.

Kaufe und verk. Infocom-Adventure. Suche ZORK 3, Deadline, Enchanter, Circuits, Edge, aber auch andere Spiele. Tel. 0271/355297

Verk./tausche: Northsea Inferno 20 DM, Ascot 10 DM, Sub Battle Simulator 30 DM. Bei Verk. nur Vorkasse. Tel. 06171/52367 (ab 14 Uhr)

Verk. 6 Mte. alten Atari 520 ST + 1 Megabyte + 5 Orig. + 50 Disketten + Diskettenbox + Maus + Floppy SF 314, VB 750 DM. Tel. 0202/522350

Orig.: Bloodwych + Data-Disk, Chaos Str. Back, Tanglewood, Amazon, Demons Winter, Knight Orc., Dragonflight, Twilight World, Deja Vu, Tel. 06074/50708

Suche: F-19 Stealth Fighter m. dt. HB, Tel. 02158/4969

Verk. Toobin, Kick Off 2, Emlyn Hughes Int. Soccer. Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Verk. Lynx (mit Garantie) + California Games u. Blue Lightning (100 % o.k.), für 300 DM. Melden bei Dirk: Tel. 06033/65399

Verk. Atari Mega ST4 + SM 124 + Megafile 30 + 1 ST Word + Signum, alles 1 halbes Jahr alt. 300 DM. Alexander Paul, Lübenerstr. 31, 6252 Diez, Tel. 06432/5256

Tausche, verk. Orig.-Spiele: Tiebreak, E. H. Soccer. Suche Rings of Medusa u.a. zum Tausch. BTX/Tel. 06101/41283. Keine Raubkopien.

Silent Service, Kings Quest 1-3, Garfield Winters Tail, Space Harrier, Dyter 07, Bombjack + Thundercats je 36. Tel. 0621/574641

Verk. Orig.: Bard's Tale, Skyblaster, je 15 DM; Bobo, Bomb Jack, Tass Times in T. je 20 DM; Populous 30 DM. Tel. 06526/430

Verk. für Atari ST: Klax 30 DM, Xenon-1 15 DM, Archipelagos 20 DM, Müller, Keltenweg 8, 8025 Unterhaching, Tel. 089/6114254

Atari ST-Club-Neugründung, Zeitschrift, PD u. Orig., Tausch, Tips, Wettbewerbe,... Info: ST-Club, Timo Krämer, Kelterstr. 11, 7319 Dettingen/Teck

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

★ Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**

sowie

Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten **immer vollständig** ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Verk. ST/1 MB + SM 124 + 2 LW mit 29 Orig.-Spielen, VB 800 DM. Tel. 089/3542110

Mein ST lechzt nach Games. Sendet Eure Liste an: Valentin Henz, Salinenstr. 85, CH-4310 Rheinfelden (Schweiz)

Tausche, habe Larry 1 + 2, Puffy's Saga, Populous, F16 Combat und F16 Falcon, Bombuzal. Suche alte und neue Spiele. Huber R., Tel. 089/3115582

Wer tauscht mit mir Spiele? Suche Back to the Future, Tiebreak, Italy 90, Ghostbusters usw. für Atari ST. Tel. 02404/3024, Mario

Verk. Atari 520 ST mit 2 Floppy, sowie Imperium, Sim City, Dragon-Flight und andere Orig.-Spiele, VB 850 DM. Tel. 02226/16351, ab 17 Uhr

Wer mir als 100ster 10 DM schickt, bekommt meine ganzen Disks (500). Schreibt an C. Waterkamp, Hookwieke 86, 2956 Moormerland

Verk. Disk's + Spiele, pro Disk 2 DM. Tel. 04954/1614, ab 18 Uhr

ST: Verk. Orig. Kult, Bobo, Op. Nep., Drag. Spirit, Purple Sat. Day, ges. 50 DM. Su. auch Spiele. H. Heindloss, Kötzschenbrodaer Str. 183, O-8122 Radebeul

Atari 1040 STF zu verk. Monitore und Drucker und anderes. Genauere Info unter: Tel. 0731/81952. Jeden Abend von 18 bis 20 Uhr.

Verk. Toobin, Kick Off 2, Emlyn Hughes. Jens Lauterbach: Tel. 06445/366

Sofort Geld. Kaufe Orig.-ST-Prg. Alle Spiele und Programme ab 89 bis 90. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100 % Rückantwort.

Suche Amiga oder Atari ST für 500 DM. Verk. für C 64 Hostages 20 DM. Tel. 09561/26509 (Markus)

Suche für ST das Orig. MIDI MAZE. Tel. 02181/81450

ST-Software Stk. 30 DM, 10 St. 200 DM, alle 50 Orig. 750 DM. Tel. 02902/59372

Suche Orig. von Dungeon Master und Loom für je 25 DM. Angeb. an: Uwe Mattern, Kreuzhof 1, W-6791 Neunkirchen. Bitte schriftlich!

Verk. billig o. tausche ST-Orig. m. Anleitung: KQ I-III, Red October, Power Drift, Rock'n Roll, 3rd Courier, Spherical, u.v.m., Tel. 06127/8666, 18 - 20 Uhr

Suche R. Danger 2, Lemmings, Cadaver, Turrican, North + South, Flood, R. Islands, Spherical. Kai Voigt, Unt. Lettenweg 5, 7778 Markdorf, Tel. 07544/3158

Verk. für ST: Deja Vu I, II 50 DM, Larry II, Indy Adv. je 50 DM, Tel. 0221/449989

Fish, Double Dragon, Dragon Scape, Afterburner, R-Type, Pac-Mania, Jeanne D'Arc, Rampage, Populous ab 30 DM. Tel. 06106/3527

Atari ST: Public-Domain-Verkauf + suche gute Demos von TEX Union usw. Digisound + Grafik. F. Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10

Atari-Spiele: Galdregons Domain 30 DM, Manhunter II 35 DM, Atari-PD ST - u. 2000-Serie, jede Disk nur 2 DM. Tel. 02053/40761

Billig!! Atari ST- und C-64-Computerspiele. Transworld, Heavy Metal usw. Kostenlose Liste anfordern bei: Casom Claus, PF 1244, 6780 Pirmasens

Riesige Auswahl zu sagenhaften Preisen. Atari ST- und C64-Computerspiele; kostenlose Liste bei: Casom Claus, PF 1244, 6780 Pirmasens

Verk. Rambo III 20 DM, Double Dragon II 30 DM, Operation Thunder 30 DM, Larry I 10 DM, und ca. 25 andere. Schreibt an: Ralf Watzlawek, Breuningstr. 7, 7400 Tübingen

Atari TT: Suche Börsensoft: Soffex, Warentermin, Chartanalyse usw. Auch VTX, DFÜ, Telebanking mit TT usw. H. Fuchs, Postlagernd, CH-8021 Zürich

KONTAKTE

Suche Tauschpartner mit Amiga. Schickt Eure Listen an Jemil Azouna, Boelckestr. 131, 1000 Berlin 42

Literatur. Günstig viele Hefte, SH, v. ASM, Power P., Happy, 64'er Amiga- u. PC-Mag. u. Bücher zu verk. Liste 64er, T. Dehmel, Winzer-Str. 7, O-1307 Eberswalde

Gok - Der Computerclub in Österreich. Siehe Power Play-Clubecke. Write Fast. Neujahrsangeb., Hannes Moser, Achsenseestr. 54, 6200 Jenbach

Suche Tauschpartner für den Amiga. Schreibt an Marius Hul, Hauptstr. 12, 6440 Bebra

Verk.: Computer Live 2/89 - 1/991, C-16 (leicht defekt) + Datasette + Tapes (Orig.), Verk. auch einzeln, A. Blohm, Sietwender Str. 8, 2168 Drochtersen 1

Black Legion Amiga-Club sucht noch Mitglieder & Kontakte zu anderen Clubs. Auch für Anfänger. Weitere Info unter Tel. 0711/3462876 (Simon) ab 18 Uhr

Suche Power Play-Ausgaben 1/89 - 9/90. Nehme auch einzelne Hefte. Angebote an Mario Rüdel. Engländerstr. 6, 8751 Heigenbrücken

Spielentwickler ges. Evtl. auch Grafiker. Robert Landfried, Kelheimer Str. 9, 8421 Painten, Tel. 09499/843

Programmierer-Team sucht Top-Programmierer oder Graphiker on Amiga oder ST für Top Spieleproduktion. M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Kaufe und verk. Orig.-Anleitungen: Suche auch Spielezubehör (z.B. Poster, Karten, Aufkleber, Verpackungen, uvm.). Meldet Euch: Tel. 0208/870227

Der Amiga-Club! Man gönnt sich ja sonst nichts. Info ist gratis. The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe und suche neueste Soft. Michael Thome, Barbarastr. 31, 6601 Heusweiler 1, oder 06806/83763, 100 % Antwort

Verk. für Apple II folg. Orig.: Knights of Legend + Champions of Krynn für je 50 DM, beide 80 DM. Ruft an ab 17 Uhr: Tel. 02234/38566 (Rolf)

Suche dringend alle mögl. Komplettlösungen gg. Bezahlung (z.B. Bards Tale 1-3, Hero's Quest, Drakkhen, etc.) Habe PC. Tel. 08331/2722

Suche Tauschpartner für C64. Habe u.a. Hostages, Turrican, Pirates, X-Out. Listen an Eberhard Hoffmann, Schrotebogen 16, O-3034 Magdeburg

Für Power Play 1-6 (1988) biete ich viel, viel Geld. Nämlich 3 - 4 DM pro Heft (je nach Zustand). Olaf Schulz, Burgstr. 23, 2262 Leck

* Lynx * Suche Tauschpartner. Habe gute Games! (Calif. Games, Blue Light etc.); suche Klax, Slime World... Bitte im Raum Willich/Neers Tel. 02156/5528

Suche Amiga-Tauschpartner, habe neueste Soft, mit Liste an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1, 100 % Antwort

Amiga-Computerclub für Programmierer, Anwender, Profis & Anfänger. Infos bei Ansgar Grüne, Schillerstr. 14, 5758 Fröndenberg

Suche Module für SNK Neo-Geo. Tausche und verk. auch MD- und PC-Engine-Spiele. Suche Arcade-CD's. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609, ab 19 Uhr

Suche Mitspieler für Middleage 2.0 - Postspiel. Gratisinfo + RP: Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen. Strategisches, komplexes PBM!

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für den C64, habe Pirates u.a. Games. Fordert o. schickt Liste an Michael Spork, An der Mauer 6, 3588 Homberg/Efze

Suche Atari 800 XL/XE. Dringend. Angeb. an: Uwe Schweichler, Dahlhauser Str. 2, 5608 Radevormwald 2. Tel. 02195/6437, ab 18 Uhr

Suche Nordic-Power-Catridge oder Action-Replay MK - VB 30 DM. Tel. 05237/5204

C64-Grafiker (sowohl Kovertierungen als auch Neuentwürfe) sucht Profi-Team. P. Fröhlich, Rappenauerstr. 22, 7107 Bad Wimpfen, Tel. 07063/366

Suche PP 10/90. Biete 6 DM + Porto. Tel. 04765/1075. PS. Nur 1A-Zustand.

Monkey Island. Verk. tolle, ausführliche Komplettlösungen inkl. Pläne und Grafiken. Preis: 50 öS (7 DM), + Porto u. Verp. Tel. 02747/2023, Österreich

System SIX Inc. 1989 is searching for new Demo contacts. Write soon to S 6, Kaplaneigasse 32, 6102 Pfungstadt, or call: 06157/4492

Was? Vier Anzeigen reichen noch nicht? Dann können wir Euch auch nicht helfen. VGC - Der ultimative Videospieleclub, Sanderstr. 28, 5060 Berg. Gladbach 2

Möchte meine ASMs (3, 5, 7 - 12/89, 1, 2, 5, 7-9/90) verk., da ich den Platz für die Power Plays brauche. Schreibt an: Fabian Leinen, Merler Allee 9, 5300 Bonn

Phoenix - Der Amiga-Club. Bei uns gibt's keine RK's, dafür aber einen tollen Club. Info bei: Phoenix, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

Suche C128 D (nur Grundgerät) für max. 300 DM, inkl. Porto. Evtl. Zusatzgeräte (VHS). Wer hat den Bubble-Bobble-Spielautomat? Tel. 04323/3171

Tausche Neo-Geo gg. Super-Famicon. Tel. 02195/663924

Verk., tausche und suche Games für Sega Mega Drive, PC-Engine und Lynx. Tel. 02822/52527, ab 19.30 Uhr

Double-Trouble - Der Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo Club. Mitglieder in ganz Europa können nicht irren. Tel. 030/6849816

Verk. Sinclair ZX Spectrum 48 K, Spectrum + 48 K, Interface 1, 2 Microdrives mit 23 Cartr. mit viel Software gg. Höchstgebot, Tel. 06074/50708

Zu verk.: Facit-Computer (nicht PC) inkl. Disk Drive & Monitor. Tel. CH-031/7214726.

Verk., kaufe, tausche alles, was mit Gameboy, PC-Engine, Superfamicon, Game-Gear, Megadrive, Neo-Geo zu tun hat. Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Versch. Bücher (auch Computerbücher), Musik- und Hörspielkass. preiswert abzugeben. Liste gg. frank. Rückumschlag: R. Lerch, 3 Wendg. 9, O-2400 Wismar

Lynx - Tausche Lynx Games. Suche Gates of Zendokon, Slimeworld, Rampage und die neuen: Rygar, Zalor, Roadblaster etc., Tel. 06384/1698

Suche Tauschpartner C64, habe Games wie Double Dr. II, Rainbow Island, Great C., Klax, suche: Gremlins II, Turrican, Ninja, Remix u.a., Lars Ruhpeter, Fasanenweg 13, 3510 Hann.-Münden

Suchen Tauschpartner für C64-Disks. Ruft an: Tel. 05142/551 - Rüdiger; Tel. 05142/808 - Stefan.

PC: VGA: Suche Tauschpartner mit guter Soft. Brauch alles 3,5" o. 5,25", Tel. 04954/1614, ab 18 Uhr

Are you a cool Coder-GFX-or Music-Artist? Then come and join Xentrix. Send your Productions to: P.O. Box 12, A-6176 Völs, 100 % reply! No Loosers!

Suche World Championship Wrestling (von Epyx), Back to the Future 2, Die Hard und die Codeliste zu Indy 3 Action. Ruft an, ich zahle gut. Amiga CH. Tel. 061/492938, Christoph, bis dann.

Verk. Happy Computer, Computer Live, Power Play and Amiga-Orig. Liste bei: A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Verk. CBM 610. Top-Zustand. Seltenes Sammlerstück. Preis VB. Tel. 02271/94398, ab 19 Uhr, Niko

Welche Spiel-Fans haben Interesse, sich ab und zu zum MIDI-MAZE spielen zu treffen? Alter am besten ab 18 Jahre, Raum K oder D. Tel. 02181/81450

Suche Kontakt zu anderen PC-Engine Usern. Wer Lust und Laune hat, Erfahrungen, Tips usw., auszutauschen, ruft mich an: Tel. 05521/72820

WOC Club sucht Tauschpartner für Game Boy. Wir wollen auch für C64 neue Orig.-Games: Ivo Baro, Gartenstr. 18, 6834 Ketsch. (Wir sind zuverlässig)

Bin Amiga-Einsteiger. Suche andere User zwecks Austausch von Programmen und Erfahrungen. Conny Schlick, Stollberger Str. 234, O-9043 Chemnitz

Archimedes. Suche Tauschpartner aus der Schweiz und aus Deutschland. Write to: Yves Borbel 9, Eggstr. 84, CH-8620 Wetzikon

Suche deutsche Anleitung zu Kick Off 2. Jochen Stude, Weidenbornerstr. 37, 8758 Goldbach

Suche Kontakte zu weiblichen Amiga-Usern (D, Ö). Schreibt an Markus Koplenig, Schlossgasse 6, A-9500 Villach

Suche Powerplay vom 1/88 bis 3/90, möglichst 90 - 100 % o.k., zahle gut. Christian Piller, Marktplatz 12, W-8399 Kößlarn, oder Tel. 08536/330, ab 15 Uhr

Wer kopiert mir die Ultima Beilagen zwecks RS-Session in Britainnia? Alexander Rogalli, Glojenbarg 32, 2000 Norderstedt, Tel. 040/5234723

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unter 10/88. Biete für jedes Power Play-Heft 5 Mark, nur wenn 100 % gut erhalten. Dennis Vukosav, Metzdorferstr. 2, 6600 Saarbrücken

POWER TIPS
ZUM SAMMELN
Apprentice Teil 1
AMIGA · ATARI ST

Torsten Emmanuel aus Bad Kreuznach ist unter die Zauberlehrlinge gegangen und weiß inzwischen, wo im Spiel Extraleben und Teleporter versteckt sind.

Seine Karten und Erklärungen dürften auch Euch das Leben etwas leichter machen. Er hat versucht, die Karten so einfach wie möglich darzustellen. Das heißt, daß Gegner und Hintergründe, wie Bäume oder Säulen, von ihm weggelassen wurden.

Extralevel:

Level 2 nach Level 18

Truhe B leertreten, Hebel A bewegen, zurück zum Anfang laufen.

Level 3 nach Level 19

Hebel A bewegen, Insel B erscheint. Hebel C bewegen, Wand D verschwindet. Schlüssel E einstecken, Ausgang E2 betreten.

Level 4 nach Level 20

Auf der letzten Brücke fünf Kisten stapeln, die unterste wegtreten, und die Brücke wird durchlässig.

Level 6 nach Level 24

Hebel A bewegen, der Schlüssel erscheint, zurück zur Extratür laufen.

Level 7 nach Level 26

Nachdem man den roten Ring gegen den Schlüssel eingetauscht hat, stellt man vier Kisten (A,B,C,D) in dieser Reihenfolge auf und folgt den Pfeilen zum Ausgang.

Level 8 nach Level 27

Um an den dritten Silberschlüssel zu gelangen, geht man wie folgt vor: Kiste am Punkt A abstellen, Krugsymbol B nehmen, zu den vier Türen im Westen laufen, Krug eintauschen und die rechte Tür betreten.

Level 13 nach Level 29

Nur dem Pfeil folgen, den Ausgang findet Ihr dann ganz leicht.

Extraleben:

Level 4 und Level 8

Kiste an Punkt A plazieren, Hebel B bewegen, Leben C erscheint.

POWER TIPS
ZUM SAMMELN
Apprentice Teil 3
AMIGA · ATARI ST

LEVEL 2 · LEVEL 3

In Level zwei und drei findet Ihr praktische Teleporter

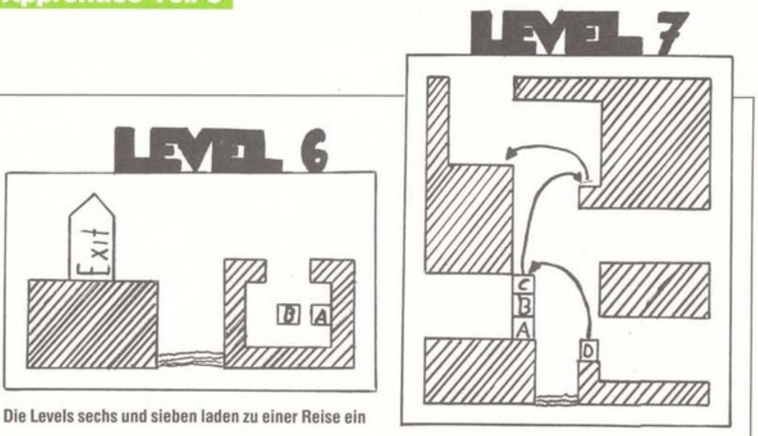
POWER TIPS
ZUM SAMMELN
Apprentice Teil 2
AMIGA · ATARI ST

LEVEL 7 · LEVEL 8

In Level sieben und acht sind Extraleben versteckt

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

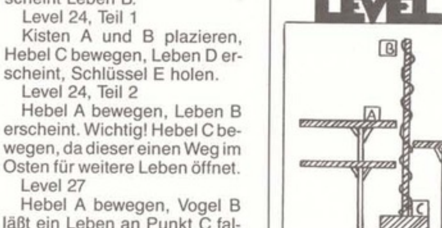
Apprentice Teil 3

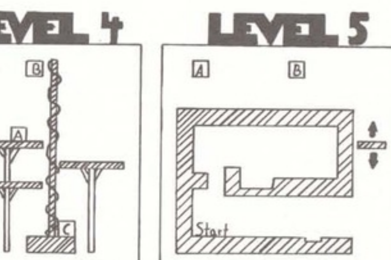


Die Levels sechs und sieben laden zu einer Reise ein

Apprentice Teil 1

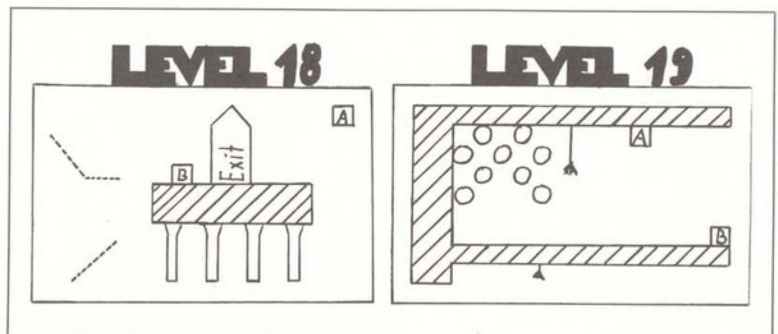
Level 5, 7, 18, 19, 29
Hebel A bewegen, dann erscheint Leben B.
Level 24, Teil 1
Kisten A und B plazieren, Hebel C bewegen, Leben D erscheint, Schlüssel E holen.
Level 24, Teil 2
Hebel A bewegen, Leben B erscheint. Wichtig! Hebel C bewegen, da dieser einen Weg im Osten für weitere Leben öffnet.
Level 27
Hebel A bewegen, Vogel B läßt ein Leben an Punkt C fallen (dieser Vorgang kann, man lese und staune, über 20mal wiederholt werden). *vw*





Die Levels vier und fünf versorgen Euch mit Energie

Apprentice Teil 2



Level 18 und 19 bringen verbrauchte Energie zurück



Im gestreckten Galopp durch 3 MByte Grafik (Amiga)

FANTASY-FÜNFKAMPF

Wrath of the Demon

Mit dem vier Disketten füllenden "Wrath of the Demon" macht das kanadische Softwarehaus Readysoft den englischen "Shadow of the Beast"-Erfindern Reflections ernsthaft Konkurrenz: Um die Mär vom einsamen Ritter ansprechend auf den Monitor zu zaubern, wurde die horizontal und parallax scrollende Landschaft in über hundert Farben bepinselt; der Held und die gut 100 Monster des Spiels dürfen sich an 1400 Animationsphasen erfreuen. Handlung und Spielablauf präsentieren sich da schon bescheidener: Bis der zornige Dämon vernichtet ist, muß vom Spieler eine Anzahl recht simpler Minispielchen überlebt werden. So überspringt man in den Reit- und Laufsequenzen Hindernisse auf dem Boden und zerschlägt gleichzeitig fliegende Monster mit der Faust. In diversen Prügel-Levels schwingt man das Schwert und das Bein, um grüne Teufelchen oder großgewachsene Waldriesen zu morden und Geschossen auszuweichen. Wundertränke und stärkende Extras sind beinahe an jeder Ecke zu finden. *wi*

Na ja...

Originelle Spielideen scheinen in Kanada Mangelware zu sein: Nach unzähligen Dragon's Lair/Space Ace-Versionen orientiert sich Readysoft nun an Aufmachung, grafischer Präsentation und akustischer Untermalung des technisch eindrucksvollen "Shadow of the Beast". Ob zu Pferd oder zu Fuß muß gesprungen und geschlagen werden; hier und da krallt man sich ein unspektakuläres Extra. Ohne flinkes Auge und blitzschnelle Reaktion hat man dank des gepfefferten Schwierigkeitsgrades keine Chance. Wer sich mit einem grafisch aufgeblasenen Einfachstspielprinzip anfreunden kann, sollte probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Readysoft, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 70% Sound: 60%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Der Freund und Helfer in Nöten (Amiga)



Schade um jede Mark: übelster Ballerquark (Amiga)

COP GEGEN GANGSTER 0:1

Eswat

Nun versuchen die Action-Cops der Elitetruppe "Eswat", nach der Megadrive- und Master-System-Fassung, auch auf den Heimcomputern das Verbrechen auszumerzen. Spielerisch orientieren sich die Computerversionen dicht am Automatenvorbild.

Wahlweise allein oder zusammen mit einem Kumpel steuert Ihr ein (oder zwei) Polizisten-Sprites durch die verbrecherhaltigen Straßen der Stadt Cyber City. Euer Polizist kann per Joystick hüpfen, rennen, kriechen und aus allen Rohren ballern. In den ersten drei horizontal scrollenden Spielstufen seid Ihr noch als Otto-Normal-Polyp unterwegs (Uniformhemd, 45'er), erst ab dem vierten Level bekommt Ihr die fesche Eswat-Ausrüstung (gepanzerter Schutzanzug plus eingebautes MG). Durch Aufsammeln von Extras könnt Ihr Eure Hochglanzrüstung weiter verbessern. Das Spektrum der Antigangsterextras reicht vom Flammenwerfer zum Ganovenrösten bis zum Raketenantrieb, der Euch für kurze Zeit fliegen läßt, und Ersatzmunition. *mh*

Na ja...

Die Programmierer der Computerversionen von Eswat sollte man kurzerhand verhaften lassen. So ein Murks ist mir schon lange nicht mehr unter den Feuerknopf meines Joysticks gekommen. Die Amiga-Fassung wartet zwar mit netter Grafik, Digisprache und recht sanftem Scrolling auf, aber dafür wird's spielerisch unfair. Feind-Sprites, denen man kaum ausweichen kann, ein Munitionsvorrat, der nach spätestens zwei Sekunden verbraucht ist, und Obergegner, die nur mit viel Glück ihr Leben lassen, sorgen hier für den großen Frust. Genau andersrum sieht's hingegen bei E-Swat auf dem C 64 aus.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 44%
nicht geplant	Grafik: 59% Sound: 49%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64 47%**
in Vorbereitung	Grafik: 48% Sound: 51%
	Schwierigkeit: leicht

FRIEDE SEINER ASCHE

Line of Fire

Wer sich noch an Oceans letztjährigen Dauerfeuerbeitrag "Operation Thunderbolt" erinnert, der weiß in etwa, was bei "Line of Fire " auf ihn zukommt. Ein oder zwei Spieler steuern Fadenkreuze über den Bildschirm, um sich durch acht Levels zu schießen. Mit dem linken Mausknopf aktiviert Ihr eine Salve MG-Feuer, mit dem rechten wird eine der limitierten Handgranaten eingesetzt. An Gegnern wird die bewährte Mischung aus Soldaten, Panzern und Hubschraubern geboten. Die bösen Feinde schießen gemeinerweise zurück, gewähren Euch aber im Falle eines Bildschirmtods fünf Continues.

Das Besondere an dem Spielhallenvorbild ist die sich zum Teil drehende 3-D-Grafik. Die Programmierer haben versucht, auch dieses technische Glanzstück umzusetzen. Das Aufschießen von Extrakisten bringt Euch Lebensenergie oder ein paar Granaten zurück. Dann ist auch die Anleitung mit ihrem Latein am Ende: Der unsterbliche Satz "Wenn sich etwas bewegt, schieß richtig drauf!" faßt den Inhalt des Programms prägnant zusammen. *hl*

Hilfe



Bevor einer sagt "Der Lenhardt mag ja solche Spiele prinzipiell nicht", möchte ich auf "Dynamite Duke" fürs Mega Drive verweisen: Auch hier wird stoisch geballert, aber dank guten Leveldesigns und vieler versteckter Extras kann man's durchaus spielen. Line of Fire auf dem Amiga hingegen ist nicht nur inhaltlich ziemlich verkorkst, hier bringen schlimme Spielbarkeit und grobkörnig-häßliche Ruckelgrafik auch härteste Actionfans zum Schluchzen. Die Programmierer haben versucht, das 3-D-Konzept des Automaten umsetzen, was auf einem normalen Heimcomputer technisch einfach nicht möglich ist.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 23%
in Vorbereitung	Grafik: 37% Sound: 56%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Ob allein oder zu zweit, Gähnen macht sich lautstark breit (Amiga)

NITRO FÜR ARME

Jupiter's Masterdrive

Nicht Peterchens Mond-, sondern Jupiters Meisterfahrt nennt man das Rennsportereignis, das im 5. Jahrtausend für Aufregung sorgt. Auf neun Monden des Jupiters findet je eine Gleiterwettfahrt statt; wer am Schluß die beste Gesamtplazierung belegt, gewinnt. Das futuristisch anmutende Rennspiel ist ein enger Verwandter höchst irdischer Rasereien wie "Nitro". Das Geschehen wird von oben gezeigt; drei Fahrzeuge sind gleichzeitig unterwegs, von denen eines oder zwei von menschlichen Teilnehmern gesteuert werden. Nach jedem Rennen folgt eine Bonusrunde, in der man ein paar Extras auflesen kann. Von der Sparstrumpfeinlage und den Prämien aus vorangegangenen Rennen kauft man sich dann bessere Einzelteile fürs Gefährt zusammen. Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremskraft und Panzerung lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Es gibt sogar eine kleine Bordwaffe, mit der Ihr Mitfahrer für einen Moment ins Schleudern bringen könnt. Jeder der neun Monde bietet veränderte Hintergrundgrafiken. *hl*



Wenn man Ideen bei diversen anderen Rennspielen abkupfert und neu abmischt, muß nicht automatisch was Tolles dabei herauskommen. "Jupiter's Masterdrive" erinnert sehr an das in Ausgabe 1/91 getestete "Nitro", ist aber in so ziemlich allen Belangen schlechter. Es können nur zwei statt drei Spieler mitmachen, es gibt weniger Strecken, die Grafik ist laienhaft, das Pistendesign öde und die Bonusrunden nerven mit geballter Langeweile. Habe ich was vergessen? Ach ja: Steuerung und Spielbarkeit sind ebenfalls graue Mäuse, und darum brezelt's bei der Power-Wertung empfindlich rein.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 38%
nicht geplant	Grafik: 33% Sound: 36%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 38%	**C 64**
Grafik: 33% Sound: 36%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

SCHLAGFERTIG

Great Courts 2

Mit "Great Courts 2" wollen die Mannen von Blue Byte den Sonnenplatz auf dem Software-Centrecourt erobern. Im Vergleich zum Vorgänger "Great Courts 1" wurde der zweite Teil gänzlich umgekrempelt. Ihr seht das Spielfeld jetzt übersichtlicher von schräg oben. Gespielt wird im Einzel oder Doppel, wobei per Joystick-Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können. Ihr könnt aber auch beliebig viele Bildschirm-Tenniscracks vom Computer steuern lassen. Für jeden menschlichen Spieler läßt sich die Schwierigkeit der Steuerung individuell einstellen. Am einfachsten ist der Juniormodus, in dem Eure Spielfigur automatisch zum Ball läuft und Ihr Euch nur um die Schläge kümmert. Fühlt man sich zu Höherem berufen, birgt der Charaktermodus größeren Reiz. Hier könnt Ihr von Match zu Match bestimmte Schlagtechniken durch die Vergabe von Punkten verbessern. Ihr müßt hier auch die Laufarbeit übernehmen, habt dafür aber mehr Freiheiten bei der Spielstrategie. Die Wucht eines Schlags hängt davon ab, wie lange Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Erst beim Loslassen des Knopfs wird ein Schlag ausgeführt. Durch gleichzeitiges Bewegen des Joysticks bekommt der Ball außerdem einen Drall in die entsprechende Richtung oder er wird per Lob gelupft.

Nach ein paar und Übungsstunden mit der Ballmaschine seid Ihr für die große weite Welt des Profitennis gerüstet. Ihr spielt eine komplette Saison durch, in der alle "echten" Profiturniere inklusive der dort zu erzielenden Preisgelder vorgesehen sind. Woche für Woche müßt Ihr Euch entscheiden, an welchem Turnier Ihr als nächstes teilnehmen wollt.

Die Amiga-Version unterstützt freundlicherweise sowohl RAM-Erweiterungen (bewirkt weniger Nachladen und mehr Sound) sowie Festplatten: Die Programmdiskette ist nicht kopiergeschützt und läßt sich tadellos installieren. *hl*



Genre: Sport
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 90 Mark

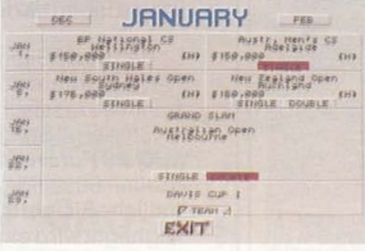
MS-DOS	**AMIGA 84%**
in Vorbereitung	Grafik: 70% Sound: 57%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Super!

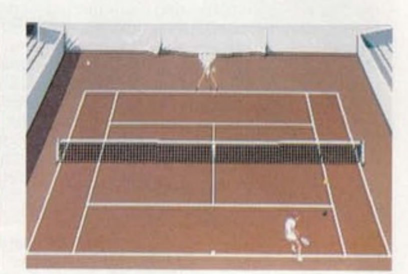
Spielerisch hat Great Courts 2 gegenüber dem Vorgänger viele Weltranglistenplätze gutgemacht. Die Grafik ist jetzt wesentlich übersichtlicher, die Steuerung logischer und durchdachter. Mit dem Juniormodus hat man einen leichten Einstieg, aber die Computergegner auch mit Laufarbeit zu schlagen, erfordert ein gutes Stück Arbeit. Die schön animierte Grafik bringt das Spielgefühl sehr gut rüber. Statistikfans werden vielleicht die Weltrangliste vom ersten Teil vermissen, aber als Trostpflaster darf man seine Karrieredaten speichern. Auf Computern ist Great Courts 2 eindeutig die Tennissimulation, die am meisten Spaß macht. Vor allem die Grundlinenschläge gelingen prima.

Super!

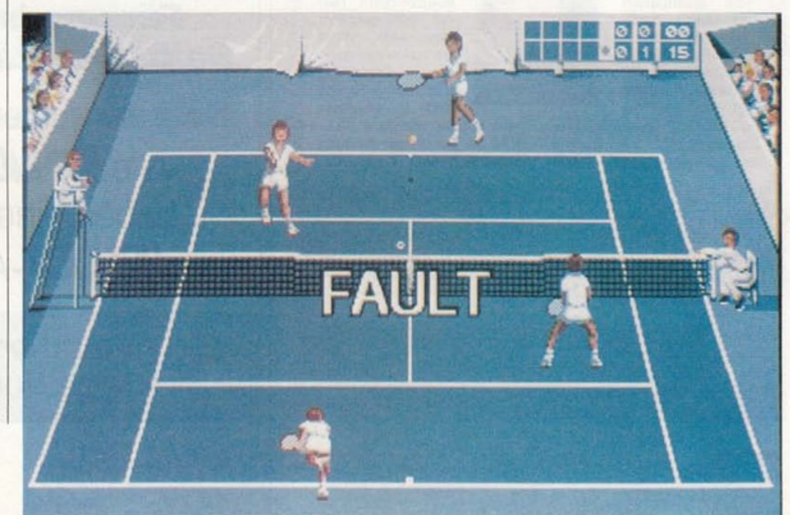
Blue Byte hat sich nicht geschämt, aus Fehlern zu lernen. Beinahe alle Mankos des ersten Teils wurden konsequent ausgemerzt. Das Resultat ist höchst erfreulich: Great Courts 2 rangiert auf Platz 1 der Computertennissimulationen. Dank der ausgefuchsten Steuerung sind sehenswerte Ballwechsel an der Tagesordnung. Je eher man den Schlag des Gegners vorausahnt (wo kommt der Ball auf?), desto druckvoller kann man das eigene Spiel gestalten. Einmal in Bedrängnis, fällt es sehr schwer, sich mit einem Zauberschlag zu retten — genauso wie in der Realität. Ganz so spritzig wie das legendäre "World Court Tennis" für die PC-Engine spielt sich Great Courts 2 zwar nicht, dafür bieten Charaktermodus und Turniervielfalt auch für Solisten langfristig Spaß und Spannung.



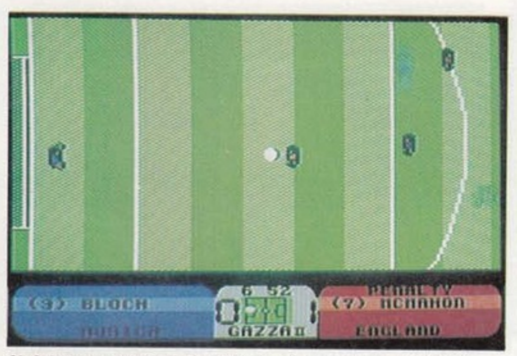
Der Tennis-Champ muß sich entscheiden, bei welchen Turnieren er mitmischen will (Amiga)



Training mit der Ballmaschine: Nur der Platzwart hört mein Seufzen (Amiga)



Im Doppel ist am meisten los: Bis zu vier Spieler können mitmachen (Amiga) ▶



Oh Schreck, welch Pein: Das Krümelsprite soll Gazza sein? (C 64)



Raum für Raum derselbe Traum... (MS-DOS)

ETIKETTENSCHWINDEL

Gazza II

Das soll schon das zweite Computerspiel rund um Englands Fußball-Nationalspieler Paul "Gazza" Gascoigne sein? Wo ist denn da der Vorgänger geblieben? In seiner Heimat England, denn das letztjährige Fußballprogramm "Gazzas Super Soccer" wurde bei uns unter dem Namen "Bodo Illgners Super Soccer" an den Mann gebracht. Nach der verheerenden Qualität dieses Jammerstücks konnte man Bodo Illgner anscheinend nicht dazu überreden, seinen Namen ein weiteres Mal zu opfern. Aber was soll's, seit der Weltmeisterschaft ist Gazza Gascoigne auch hierzulande halbwegs populär.

"Gazza II" bietet Computerfußball in Flachniveau-Reinkultur. Steuert Euer Sprite behende zum Ball, auf daß Ihr ihn erwischen möget und dribbelt dann Richtung Gegners Tor. Je länger der Feuerknopf gedrückt gehalten wird, desto wuchtiger fällt ein Schuß aus. Wie schon beim Vorgänger gibt es Stärkewerte für jeden einzelnen Spieler; bei den 16-Bit-Versionen kommt gar ein Trainerteil mit Spielerhandel dazu. *hl*



Na ja...

Der ironischerweise mit Super Soccer betitelte Vorgänger war kaum zu unterbieten. Insofern darf man Empire eine kleine Steigerung bei Steuerung und Spielbarkeit bescheinigen, aber der Schritt von "totale Katastrophe" bis "mittleres Unglück" ist halt kein allzugroßer. Man kann Gazza II zur Not ein paar Minuten lang ertragen, aber mit einer Sportsimulation hat das nicht allzuviel zu tun. Ballballern und beten, daß ein Mitspieler in der Nähe steht, wäre eine treffende Genrebezeichnung. Mit dem spielerischen Glanz, den Paul Gascoigne im Stadion verbreitet, hat das zähflüssige Rasengewürge nicht viel zu tun.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64 29%**
in Vorbereitung	Grafik: 31% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel

ESOTERISCHER HÜPFER

Alpha Waves

Die Anleitung verspricht: "Alpha Waves ist ein 100%iges New-Age-Spiel, in dem der Spielgenuß mit Emotionen und Träumen verbunden ist". Reden wir Klartext: Der Spieler steuert mit Tastatur oder Joystick einen Gleiter, der in einem Raum auf und ab hüpft. Man kann ihn nach rechts und links drehen. Mit sachtem Druck auf die Space-Taste gibt man dem Gefährt dezent Schub auf die Düsen. Mitten im Raum schweben "Pads", die den Gleiter wie ein Trampolin abfedern. Der Spieler versucht, an Türen heranzuhüpfen, die in den Außenseiten des Würfels montiert sind. Sinn des Ganzen: Erforschen Sie den 16 x 16 großen Komplex, bevor Ihnen die Zeit ausgeht.

Verpaßt man versehentlich ein Pad, stürzt man Richtung Boden, federt noch ein- oder zweimal und bleibt dann stehen. Jetzt muß man versuchen, sein Gefährt so schnell wie möglich "aufzuschaukeln", um die Türen zu erreichen, die manchmal auch verriegelt sind. Zwei Spieler können hintereinander antreten; außerdem kann man mehrere Spielstände speichern. *al*



Na ja...

Alpha Waves ist ein typischer Fall von "Wir hatten eine Grafikroutine, aber leider keine Spielidee." Auf den ersten Blick sieht Alpha Waves interessant aus und besitzt sogar einen gewissen primitiven Charme, ist aber auf Dauer viel zu eintönig. Man kämpft mit nichts anderem als der Zeit (die recht großzügig bemessen ist) und dem Einschlafen (was spätestens ab dem vierzigsten Raum passiert sein sollte). Lächerlich empfinde ich das "New-Age"-Drumrum, das Gerede von "virueller Realität" und "Emotionen" — bei mir erregen solche billigen Effekthaschereien nur Groll. Nur für Hartgesottene.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

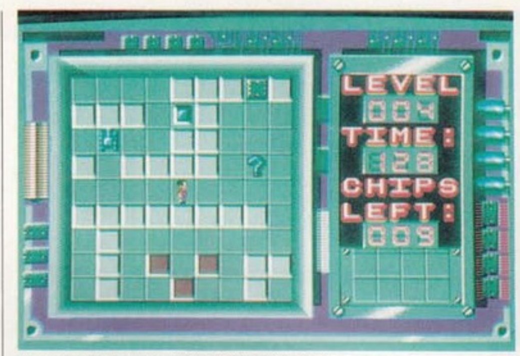
MS-DOS	**AMIGA 38%**
in Vorbereitung	Grafik: 58% Sound: 24%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

CHIPS-FRISCH

Chip's Challenge

Es klappt fast immer: Fragt man einen beliebigen Lynx-Fan, warum er sich die tragbare Spielekonsole von Atari gekauft hat, dann taucht in den meisten Fällen ein ganz bestimmter Name auf: "Chip's Challenge" von Epyx. Man nehme einen Haufen Schiebekisten aus "Sokoban", baue Elemente aus "Boulder Dash" und "Bombuzal" ein und installiere alles auf einer Spielfläche, die in ihrer Komplexität an "Rock'n Roll" erinnert. Die fertige Mischung ist aus der Vogelperspektive zu sehen.

Nun können auch Computerspieler auf die gehirnerweichende Suche nach den verlorengegangenen Mikrochips gehen. In der Umsetzung von U.S. Gold warten, wie auf dem Lynx, 144 Marterlevel auf den unerschrockenen Spieler. Eure Aufgabe ist auf den ersten Blick ganz einfach: In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Mikrochips aufzusammeln, damit der Weg in den nächsten Abschnitt frei wird. Die Spielflächen sind mehrere Bildschirme groß und scrollen in alle Richtungen. Damit Ihr nicht zu einfach an das Paßwort für den nächsten Level kommt, hat Erfinder Chuck Sommerville sich einiges einfallen lassen. Verschlossene Türen, Feuerwände, Eisflächen, Bomben, Schutzschilder und Schalter mit den unterschiedlichsten Auswirkungen sind dabei noch relativ harmlose Nettigkeiten. Besonders beliebt sind verschiebbare Kisten, mit denen Ihr Brücken über Wasserläufe baut oder Minenfelder unschädlich macht. Als ob das alles nicht schon schwer genug wäre, tummelt sich in den Leveln allerlei garstiges Getier, das Euch ans Leder will. Wenn die Spielfigur auf eine Fragezeichen-Plattform läuft, erhaltet Ihr in mehr oder weniger verschlüsselter Form einen Hinweis, der Euch die Lösung der Aufgabe erleichtert. *vw*



Das Fragezeichen als letzte Rettung (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

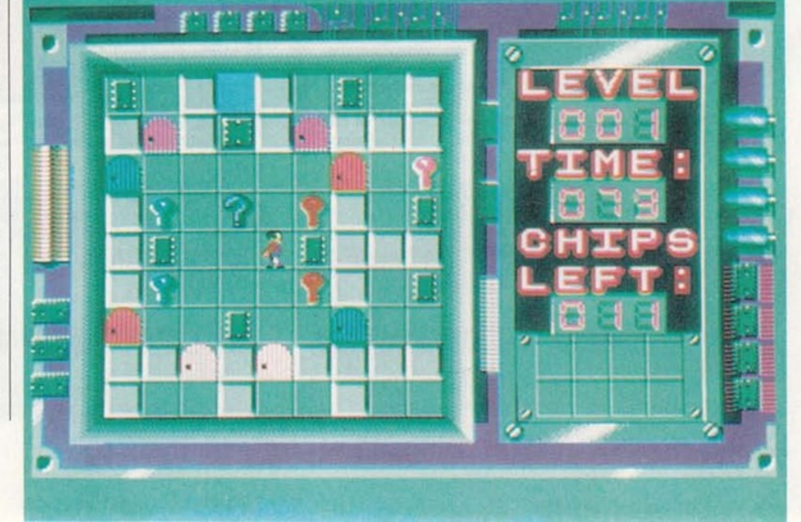
MS-DOS	AMIGA 83%
in Vorbereitung	Grafik: 49% Sound: —
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Eigentlich dürfte es Chip's Challenge nur auf Rezept und in Verbindung mit einer Schachtel Beruhigungsmittel geben: Spieler, die nicht über ein exzellentes Nervenkostüm verfügen, sind spätestens nach dem 30. Level reif für die Klapsmühle. Besonderes Lob gebührt dem fantastischen Leveldesign: Es ist wirklich erstaunlich, wie die einzelnen Knobelkomponenten immer wieder neu miteinander verbunden werden. Jede der über 140 Spielflächen fordert auf etwas andere Art und Weise unsere logischen und kombinatorischen Fähigkeiten. Zudem wird ständig unser Geschick mit dem Joystick beansprucht. Ein falscher oder unbedachter Schritt des Helden, und schon fangen wir wieder von vorne an. Ihr solltet unbedingt zugreifen.



Trotz technischer Mängel bei der Umsetzung (das Scrolling ruckelt recht lebhaft) bietet Chip's Challenge auf dem Amiga exzellenten Tüftelspaß für Monate. Alle 144 Levels der fabelhaften Lynx-Version wurden ohne Abstriche übernommen. Ich hätte mir lediglich gewünscht, daß man Grafik und Sound auf Amiga-Niveau bringen würde, doch diese Unterlassungssünde fällt dank dem fantastischen Spielprinzip kaum ins Gewicht. Chip's Challenge ist ganz klar eine der besten Geschicklichkeitsgrübeleien, die zur Zeit verkauft wird. Da man nicht auf einen Schlag, sondern Schritt für Schritt mit den vielen Spielelementen Bekanntschaft macht, bleibt die Motivation auch nach zwanzig oder dreißig Levels erhalten.



Ohne die passenden Schlüssel geht keine Tür auf (Amiga) ▶



Trotz der holden Pixelmaid ist man das Spielen leid (Amiga)

LIEBESTÖTER

Geisha

Computer-Erotomanin Muril Tramis sorgt wieder für rotierende Joysticks. Die Schöpferin des Spiels zum Softporno "Emanuelle" setzt bei ihrem neuesten Werk "Geisha" wieder bevorzugt leichtgeschürzte Damen ein, um Euch zu einem Spielchen zu animieren. Die Geschichte dampft vor Leidenschaft: Ein verrückter Wissenschaftler hat unserem Helden seine Triebpartnerin Eva geraubt und will sie in einer Maschine bearbeiten, in der schon manch andere Dame vor Wollust den Verstand verlor. Ihr macht Euch auf den Weg ins sündige Tokio, sammelt Informationen und besucht zwielichtige Orte, um Eva wiederzufinden. Durch simples Anklicken von Menüs und Gegenständen betritt man einen anderen Schauplatz oder steckt etwas ein. Zu diesem spartanischen Adventure-Ansatz gesellen sich diverse Spielprinzipien aus der Ramschkiste wie z.B. eine Art Mastermind, ballern mit einem phallusähnlichen Sprite oder ein gemütliches Kartenspiel. Das Eros-Epos ist komplett in Deutsch und erlaubt das Speichern von mehreren Spielständen. *hl*

Hilfe

Triebstau, soweit das Auge reicht: Schon in der Anleitung ist von "wollüstig schnurrenden Motoren" die Rede, und diese unfreiwillige Komik bleibt bis zum bitteren Ende erhalten. Der erotische Aufbauwert der Grafiken ist über weite Strecken recht kümmerlich, der armselige Spielprinzipeintopf eine ähnliche schlimme Pleite wie das Katastrophenpaket Emanuelle. Die wirren Spielsequenzen (von Action bis Logelei) sind durch die Bank mies geraten und lassen deprimierende Rückschlüsse auf die Kreativität der Programmierer zu. Erschütternd, daß diese Niete in solch hohen Preisregionen angesiedelt ist.

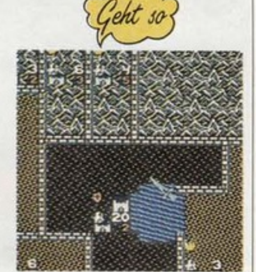
STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Tomahawk, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 9%	AMIGA 9%
Grafik: 38% Sound: 24%	Grafik: 38% Sound: 24%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 9%	**C 64**
Grafik: 38% Sound: 24%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

DEN DOLCH IM GEWANDE

Krone II



Wo bauen wir das nächste Dorf? (C 64)

In dem Strategiespiel "Der Krieg um die Krone II" wurde der König hinterrücks gemeuchelt und bis zu vier Spielerbarone streiten sich um die Erbschaft der Krone. Solospieler prügeln sich mit dem Computer um die Vormachtstellung im Reich. Es gilt Provinzen zu erobern und weise zu verwalten. In mehreren Menüs könnt Ihr vor dem eigentlichen Beginn des Spiels u.a. das Startkapital festlegen, günstige Zinssätze aushandeln und die Aggressivität Eurer Gegner auswählen. Obwohl die Grafik dem heutigen C-64-Standard nicht mehr entspricht, ist Krieg um die Krone ein nettes Strategiespiel, das besonders zu viert Spaß macht. Selbst Strategieprofis kommen dank vieler Optionen auf ihre Kosten. *vw*



MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	nicht geplant
ATARI ST	**C 64 47%**
nicht geplant	Grafik: 21% Sound: 17%
	Schwierigkeit: einstellbar

CHAOS MIT VERSPÄTUNG



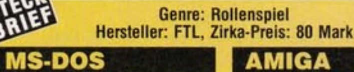
Chaos...



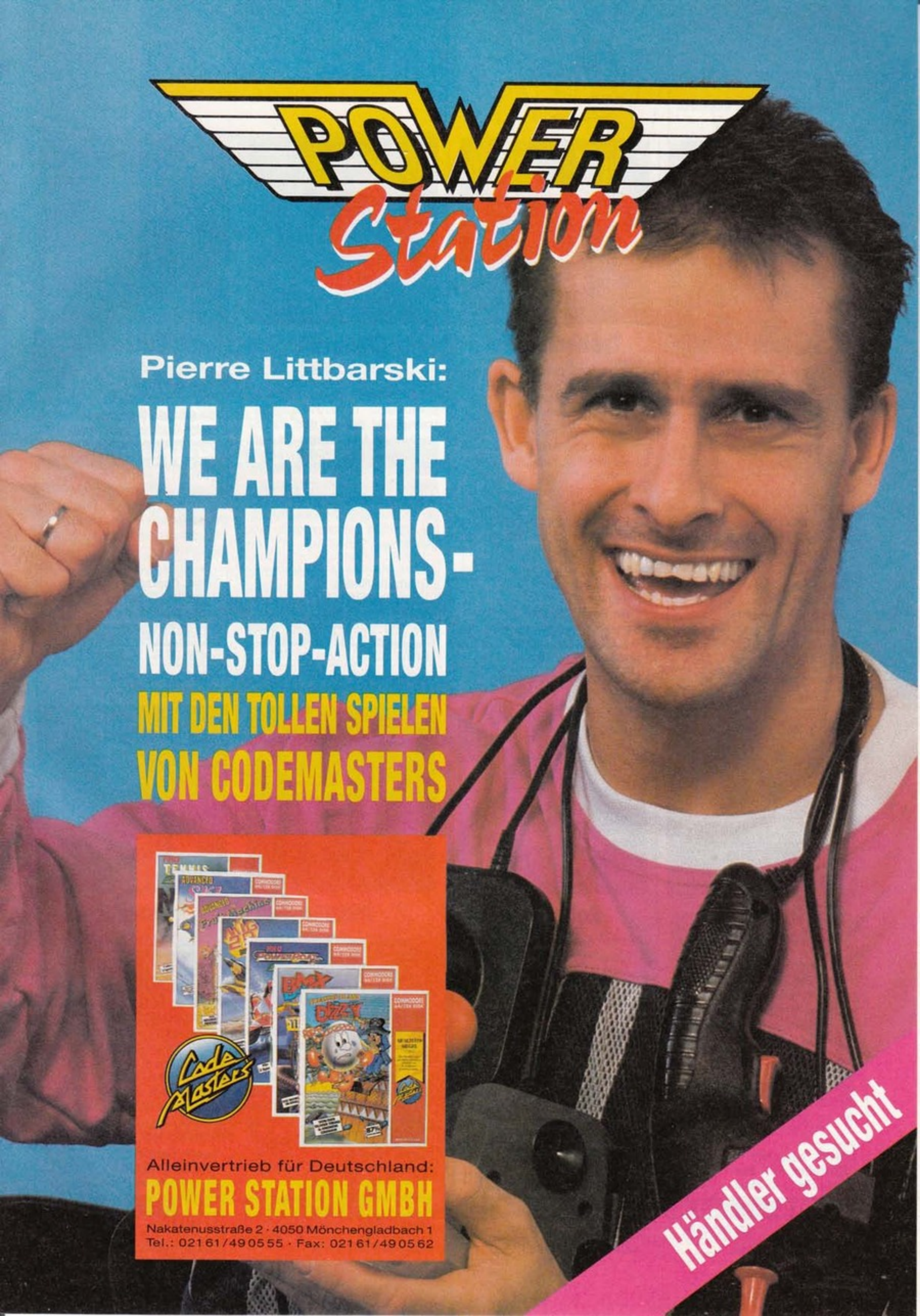


"Chaos" auf dem Amiga mit feinem Automapping (Amiga)

Während die Atari-ST-Besitzer schon vor gut einem Jahr Lord Chaos ein zweites Mal durch ein Dungeon hetzen durften, mußten sich Amiga-Rollenspieler in Geduld fassen. Nun ist es endlich soweit. Die Zusatzdiskette "Chaos Strikes Back" zum Rollenspielknüller "Dungeon Master" ist für den Amiga zu haben. Zwar hat sich an der Grafik nicht viel geändert, dafür werden die Amiga-Dungeon-Profis mit Stereo-Digi-Sound, und Automapping verwöhnt. Ebenfalls dabei: das Hilfsorakel für die härtesten Puzzles und ein Grafikeditor für die Bildchen der Charaktere. Zum Spielen benötigt man das Originalhandbuch von "Dungeon Master" und 1 MByte Speicher. *mh*



MS-DOS	AMIGA 92%
nicht geplant	Grafik: 81% Sound: 72%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 92%	**C 64**
Grafik: 83% Sound: 65%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	


POWER
Station
Pierre Littbarski:
WE ARE THE
CHAMPIONS-
NON-STOP-ACTION
MIT DEN TOLLEN SPIELEN
VON CODEMASTERS
Code Masters
Alleinvertrieb für Deutschland:
POWER STATION GMBH
Nakatenusstraße 2 · 4050 Mönchengladbach 1
Tel.: 02161/490555 · Fax: 02161/490562
Händler gesucht



Codename Iceman

Das eiskalte Adventure um Spionage, Terroristen und Unterseeboote hat nach einem guten halben Jahr seinen Weg zu Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher gemacht. "Codename Iceman" ist leichte Adventure-Kost, wie man sie von Sierra gewöhnt ist. Ein paar Rätsel hier und da, die durchs Eintippen englischer Sätze zu lösen sind, werden von einigen Actionsequenzen unterbrochen. Grafisch bleibt alles wie gehabt: Ihr steuert das Agenten-Sprite durch Sierra-typische Hintergrundbildchen. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 130 Mark

AMIGA	**71%**
Grafik: 67%	**Sound: 33%**
Schwierigkeit: mittel	



Omnicron Conspiracy

Als intergalaktischer Polizist müßt Ihr in dem Adventure "Omnicron Conspiracy" einen futuristischen Drogenring ausheben. Spielerisch präsentiert sich die Detektivarbeit als eine Mischung aus einem Sierra-Spiel und einem Lucasfilm-Adventure. Gesteuert wird Euer Schnüffler-Sprite per Joystick oder Tastatur. Gefechte mit Gaunern werden wie das Aufsammeln von Gegenständen per Joystick erledigt. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: First Star
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	**61%**
Grafik: 42%	**Sound: 21%**
Schwierigkeit: mittel	



Typhoon Steel

Freunde von beinharten Strategiespielchen dürfen sich auf die Fortsetzung zum Taktikhammer "Panzerstrike" von SSI freuen. In "Typhoon Steel" stehen verschiedene Szenarien in Asien und Europa zur Auswahl, auf denen Ihr im SSI-typischen Brett-Look Einheiten aufeinanderhetzen könnt. Wem die auf der Diskette vorhandenen, vorgefertigten Kriege nicht genügen, darf sich mit dem eingebauten Szenarioeditor seine eigenen persönlichen Schlachten zusammenbauen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	**68%**
Grafik: 19%	**Sound: 8%**
Schwierigkeit: einstellbar	



Robocop II

Bei der "Robocop II"-Umsetzung vom Amiga auf den ST wurde nicht nur am Levelaufbau einiges verändert: Der Held kann jetzt auch während der langweiligen Liftfahrten fröhlich ballern, seine rechte Gerade wurde jedoch erbarmungslos wegrationalisiert. Darüber hinaus bewegt sich der Blechbulle auf dem ST mit der Geschwindigkeit einer asthmatischen Schildkröte durchs nervige Geschoß-Wirrwarr. Da auch Grafik und Sound kräftig gelitten haben, raten wir vom Kauf eher ab. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	**43%**
Grafik: 59%	**Sound: 37%**
Schwierigkeit: mittel	

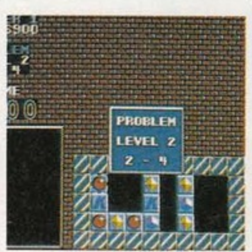


Omnicron Conspiracy

Das humorvoll angehauchte Polizistenabenteuer "Omnicron Conspiracy" unterscheidet sich auf dem Atari ST kaum von der Amiga-Version. Die Grafik ist identisch, der Sound etwas magerer und spielerisch bleibt es beim eher mittelprächtigen, ins Deutsche übersetzten Adventure-Spaß. Ein paar Gegenstände per Joystick aufsammeln, ein paar Gegner umpusten und einige kleine, nicht allzu schwere Puzzles lösen. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: First Star
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	**61%**
Grafik: 42%	**Sound: 20%**
Schwierigkeit: mittel	

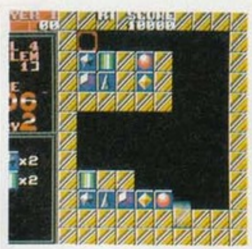


Puzznic

Spielerisch gleicht die ST-Version des Tüftelhits "Puzznic" dem Automatenvorbild. Dummerweise kann man die 144 Levels weder in Viererschritten anwählen (wie z.B. die Amiga- und C-64-Umsetzungen) noch werden Paßwörter gereicht. So muß man jedesmal die altbekannten Levels lösen, ehe man zum aktuellen Knackpunkt kommt — ganz schön nervig. Neben dieser vermeidbaren Schlamperei mutet auch die Grafik und der Sound recht lieblos und altbacken an. Schade. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

ATARI ST	**67%**
Grafik: 25%	**Sound: 17%**
Schwierigkeit: mittel	



Puzznic

Spielerisch gibt es an der Amiga-Umsetzung des prima Tüftelspiels "Puzznic" nichts zu bemängeln. Lediglich die Grafik (fast alle 144 Levels verwenden dasselbe Grafikset) macht einen recht lieblosen Eindruck. Zum Glück lenkt das fantastische Spielprinzip so geschickt ab, daß der faszinierte "Partnervermittler" (man muß Symbolblöcke zusammenschieben) von dem Drumherum wenig mitbekommt. Für Grübelfans ein lohnenswertes, wochenlang fesselndes Programm. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	**78%**
Grafik: 33%	**Sound: 52%**
Schwierigkeit: mittel	



Puzznic

Wie die meisten anderen Versionen der Geschicklichkeitsgrübelei "Puzznic" spielt sich auch die C-64-Adaption tadellos. Die Grafik fällt zwangsläufig etwas ab (die Farbwahl ist zudem etwas unglücklich), macht sich aber nicht unbedingt negativ bemerkbar. Das Wesentliche bei Puzznic ist das Spielprinzip. Wer gerne vor dem Bildschirm tüftelt, der ist dank der 144 Levels auf Wochen beschäftigt. Paßwörter gibt's keine, dafür sind die meisten Levels frei anwählbar. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

C64	**77%**
Grafik: 31%	**Sound: 52%**
Schwierigkeit: mittel	



Saint Dragon

Nach den weniger gelungenen 16-Bit-Versionen überrascht die C 64-Umsetzung positiv. Die Grafik ist ordentlich, und glücklicherweise stimmen hier die Proportionen Eures Drachens im Vergleich zu seiner Umwelt. Die horizontal scrollende Ballerei (fünf Levels) imponiert zwar nicht durch extrem intelligente Angriffsformationen oder innovative Spielelemente, schlägt sich aber als C 64-Actionspektakel ganz gut. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 50 Mark
C 64 62%
Grafik: 67% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel



Reederei

Die christliche Seefahrt ist auch nicht mehr das, was sie mal war. In der Wirtschaftssimulation "Reederei" können bis zu vier Spieler den harten Manageralltag trainieren. Wer unlukrative Routen aussucht geht mit seinem Unternehmen schnell baden. Reederei ist leider nicht so komplex, wie man es sich wünschen würde und liefert auf Dauer nur wenig Motivation, mit seinen Schiffen auf die Reise zu gehen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Art Edition
Zirka-Preis: 70 Mark
MS-DOS 34%
Grafik: 24% **Sound: 1%**
Schwierigkeit: mittel



Onslaught

Zu den Spielen, bei denen auf eine Umsetzung durchaus hätte verzichtet werden können, gehört der Actionmurks "Onslaught". Zwar sind VGA-Grafik und Sound aus dem PC-Piepser ordentlich, dafür wird's spielerisch dürftig. Per Ritter-Sprite müßt Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels prügeln, die vor Gegnern nur so wimmeln. Die Folge: Vor lauter Schüssen und Feinden verliert man den Überblick. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Hewson
Zirka-Preis: 85 Mark
MS-DOS 33%
Grafik: 71% **Sound: 43%**
Schwierigkeit: schwer



Dragon Breath

Handel treiben, feindliche Ländereien erobern und eine Drachenzucht aufziehen: Das muß der PC-Besitzer bei dem Programm "Dragon Breath". Drei Amulette, die Unsterblichkeit verschaffen, sind in einem Fantasyland verborgen. Die Hatz nach dem Lebensschmuck ist auf Dauer eintönig. Die Bedienung der Drachenzucht erweist sich als unübersichtlich, nur die VGA-Grafik sieht toll aus. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Palace
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 62%
Grafik: 73% **Sound: 28%**
Schwierigkeit: schwer





DRACHEN DONNER

Kaum ein zünftiges Fantasy-Rollenspiel oder ein spannender Märchenroman kommt ohne ihn aus: den Drachen. Was ist dran am Schuppenmonster, das am liebsten auf einem Sack Gold schläft?

Drachen: Alleine der Name dieser Wesen ist geheimnisumwittert und hat einen unheilvollen Beiklang. Wohl jeder von uns wachte im zarten Kindesalter nachts schweißgebadet nach einem Drachenalptraum auf — nur weil die Großmutter am Abend zuvor die wildesten Schauermärchen über das Schuppentier vom Stapel ließ.

Drachen: Wohl kaum ein anderes Fabelwesen taucht so häufig in der Rolle des Bösewichtes in unseren Sagen und Märchen auf. Seit Jahrhunderten erzählen diese uralten Geschichten fast immer nur von finsteren Drachen, die mit Vorliebe Jungfrauen entführen, Menschenfleisch allen anderen Speisen vorziehen und ungeheure Goldschätze angehäuft haben. Erfreulicher Nebeneffekt dieser Horrorgeschichten: Mütter konnten ihre kleinen Kinder mit einem freundlichen Wink auf den schuppigen Finsterling dazu bewegen, ungeliebte Nahrung aufzuessen ("Wenn du nicht deinen Spinat aufißt, holt dich der Drache").

Drachen: Ebenso oft diente der Flammenspucker als letzte Prüfung für den strahlenden Superhelden im Rittersgewand. Den Schluß solcher Auseinandersetzungen zwischen Heldenritter und Gangsterdrachen kennt man: Der Drache liegt blutend im Staube, und der Echsenmörder bekommt

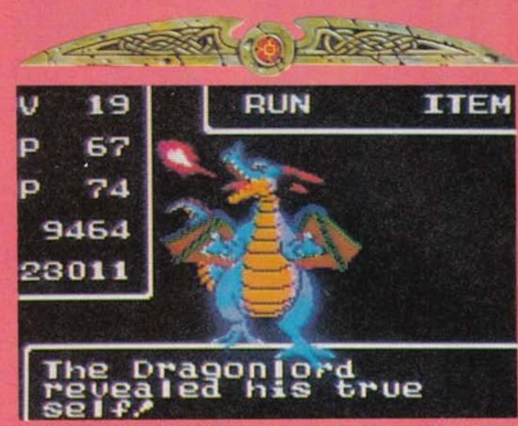
nicht nur die holde Jungfrau, sondern auch den dicken Schatz. Schauerepen wie das Nibelungenlied dienen hier als Beispiel. Oder erinnern wir uns an Sankt Georg, der heute nur noch bekannt ist, weil er einen Drachen abmurkste.

Drachen: Diese Rolle des immerbösen, schatzhortenden Monsters hatte für die Riesenechsen aber einen entscheidenden Vorteil: Ihr Bekanntheitsgrad stieg enorm. Die im wahrsten Sinne des Wortes sagenhafte "Public Relation" sorgte für eine (vorerst) literarische Verbreitung des Drachens in aller Welt. In den obligatorischen Heldensagen im Nibelungenstil über J.R.R. Tolkiens "Kleinen Hobbit" bis zu Fantasy-Romanen wie Michael Moorcocks "Elric" wurde über Drachen geschrieben, was die Schreibmaschine herhielt. Im heutigen Zeitalter der elektronischen Massenmedien mauserte sich der Drache vom Papiertiger zum omnipotenten Allroundstar. Neben dem Erscheinen in Fantasy-Romanen jeglicher Couleur taucht der Drache heute (deutlich friedlicher geworden) im Kino auf ("Elliot", "Fuchur" aus der Unendlichen Geschichte), flimmert über den heimischen Fernseher (Feuerwehrliebling "Grisu") und bevölkert scharenweise digitale Welten im Computer. Am häufigsten tritt hier unser schuppiger Geselle in Rollenspielen auf. Ob am Computermonitor oder im illustren Kreise einer Spielergruppe, die sich am Brett vergnügt, Drachen mischen fast überall mit. *mh*



Der Babydrache

Ausgewachsenen Exemplaren der Drachenrasse begegnet man im Computerspiel zuhauf. Daß solche Ungetüme auch einmal klein und niedlich sind, kann man sich angesichts der flammenspuckenden Riesen kaum vorstellen. Und doch tauchen Drachen auf, die kaum den Schuppenwindeln entsprungen sind. So trifft der unbedarfte Rollenspieler auf regelrechte Babydrachen. Allerdings ist die Zeitspanne vom entzückten "Ach sind die niedlich!" bis zum Wutausbruch über die Geschwindigkeit, mit der die Minidrachen die Party ausgelöscht haben, nicht besonders lang.



Der Drache in der typischen Abenteurerrösten Pose (Dragon Warrior/NES)



Babydrachen: Niedlich aber wehe, wenn sie losgelassen! (Phantasie III: Atari ST)

Der spielerische Drache

Rollenspieldesigner scheinen eine Vorliebe für Drachen zu haben. Ob am Brett oder am Computer, es gibt wohl keine Abenteurergruppe, die nicht schon einmal einem schlummernden Drachen auf die Krallen getreten ist. Natürlich wachte das Schuppentierchen auf, war über die Störung ungehalten und wurde furchtbar sauer. Die Folge: Das Wehgeschrei war groß, der Kampf noch größer und die Beute (wenn die Truppe die Auseinandersetzung überlebte) am größten.

Doch nicht immer verläuft eine Begegnung zwischen Rollenspielparty und einem Drachen derart dramatisch (und blutig) ab. In jüngster Zeit tauchten auch Drachen auf, die einem netten Pläuschchen eher zugeneigt waren als einer handfesten Prügelei.

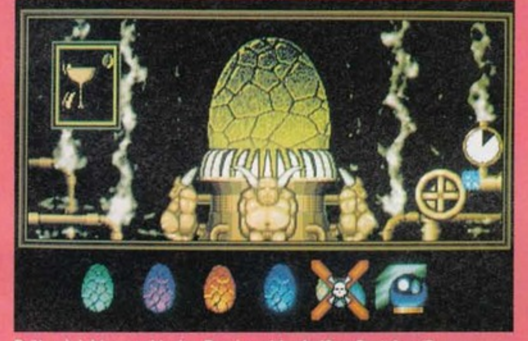
Generell ist das Vorurteil, daß Drachen die Bösewichter vom Dienst sind, heute nicht mehr ganz zeitgemäß. Zwar gibt's immer noch genügend Drachen, die unvorsichtige Rollenspieler kurzerhand grillen, aber bei näherer Betrachtung sind Drachen sehr viel vielschichtiger und verhalten sich differenzierter, als landläufig angenommen wird. Die Zunft der Spieler, die sich mit einigen Kumpels per Brett und Würfel in das Land der Fantasy begeben, haben es da etwas besser als die Kollegen am Bildschirm. So gibt's z.B. für eine der bekanntesten Rollenspielserien, der "AD & D-Forgotten Realms"-Reihe aus dem Hause TSR, ein spezielles Buch, das nur über die verschiedensten Drachen berichtet. Hier erhält der Fantasy-Begeisterte nicht nur Auskunft über die unterschiedlichsten Drachenrassen, sondern bekommt auch zusätzliche Informationen über soziales Verhalten und Aufzuchtgewohnheiten. Dieses Buch, das Draconomicon, ist ein Muß für alle, die schon immer mehr über die Lebensgewohnheiten der Drachen erfahren wollten.

Aber trockene Lektüre hin oder her, uns interessiert vor allem der Drache im Computerspiel. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch einen lockeren Querschnitt aus der digitalen Drachen-

welt. Die meisten unserer schuppigen Freunde stammen aus verschiedenen Rollenspielen. Hartgesottene Veteranen des Genres treffen hier sicher auf so manchen guten Bekannten. Liebhaber von handfesten Actionspielen müssen jetzt nicht gleich entrüstet weiterblättern. Ob als feuriger Freund oder als dicker Obermotz, Drachen halten seit kurzem auch in Ballerspielen und Action-Adventures in immer größerer Zahl Einzug.

Das Drachenei

Bevor obengenannte Babydrachen armen Abenteurern das Leben schwermachen, verbringt die Drachennachkommenschaft eine ganze Weile in einer schützenden Eischale. Während das Draconomicon detailliert Auskunft über Brutzeiten von einem guten Dutzend verschiedener Drachensorten gibt, herrscht in puncto Computerdrachenei ziemliche Ebbe. Nur in drei Spielen muß man sich mit der Dracheneibehandlung auseinandersetzen. Im Actionspiel "Dragonspirit" sorgen Dracheneier für zusätzliche Bildschirmleben, im AD&D Rollenspiel "Champions of Krynn" sorgt eine Drachenei-Schmugglerbande für Aufregung, und im flauen, aber bunten Strategieklops "Dragon Breath" darf sich der Spieler selbst um die Drachenaufzucht kümmern. Vier Grundeier wollen mit Wärme versorgt werden. Verläuft die Behandlung zufriedenstellend, kann mit Nachwuchs gerechnet werden.



Brüten leichtgemacht: das Drachenei im heißen Brutofen (Dragon Breath: MS-DOS/VGA)



Fieser Rüpel: der beeindruckende Drakkhen-Drache (Atari ST)

Der unfairste Drache

Eine besonders unangenehme Drachenspezies bevölkert das Computerspiel "Drakkhen". Zwar sind die Drachen sehr eindrucksvoll und schauen grafisch ganz passabel aus, leider geht ihnen jeglicher Sinn für spielerische Fairneß ab. So manch hoffnungsvoller Spieler, der gerade mit Müh und Not seine Party zusammengestellt hatte, biß vor Wut nach kurzer Zeit in die Disketten. Zu oft passierte es, daß eine frische Abenteurergruppe aus heiterem Himmel von einem Drachen angegriffen wurde, der ein paar Nummern zu groß war. Den Drachen kümmerte das ungleiche Kräfteverhältnis kaum, und die Party verglühte in kurzer Zeit im Feueratem des Schuppenmonsters. Die Folge: Ein alter Spielstand mußte her — bis zum nächsten Treffen.

Der bestialischste Drache

Daß selbst aus so harmlos aussehenden Neandertaler-Sprites ein feuriger und wehrhafter Drache werden kann, beweist die mittelmäßige Actionorgie "Altered Beast". Durchs Aufsammeln kleiner Energiekügelchen verwandelt sich ein leidlich kräftiger Mensch in einen flugtüchtigen und starken Drachen. Wer allerdings hier der Mensch und wer die Bestie ist, sei dahingestellt. In Drachengestalt kommt's dann richtig per Flammenatem zur Sache.



Erst war's ein schwacher Muskelmann, nun ist's ein starker Drache (Mega Drive)

Der untote Drache

AD&D-Spieler schöpfen beim Thema Drachen immer aus dem vollen. Für ihre Spiele, sei es am Brett oder am Bildschirm, gibt es die zahlreichsten Drachensorten. Eine der unangenehmsten, auf die der Spieler in den AD&D-Welten treffen kann, sind die untoten Drachen, oder auch Dragonlich genannt. Diese finsteren Gesellen, die meistens nur noch aus ein paar modrigen Knochen bestehen, sind furchtbar schwer zu besiegen. Klar, denn wie bringt man etwas um, was schon tot ist? Wer sich mal an einen Kampf mit einem solchen Ungetüm wagen möchte, sollte sich das AD&D-Computerspiel "Curse of the Azure Bonds" anschauen.



Harter Gegner: der extrem fiese untote Drache (MS-DOS/EGA)

Mein erster Computerdrache

Wohl jeder von uns kann sich noch an seine erste spielerische Begegnung mit einem Drachen erinnern. Zwar sind wir durch zahlreiche Fantasy-Literatur auf ein solches Zusammentreffen vorbereitet worden, aber die digitale Realität entpuppte sich meistens anders als erwartet.

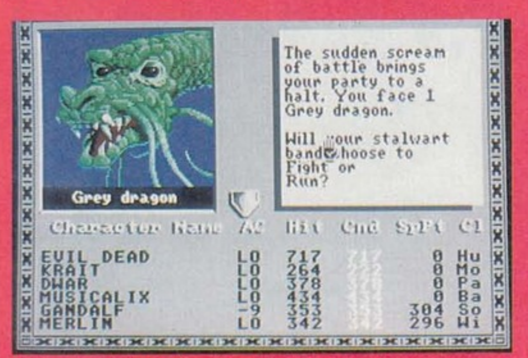
Meine erste Computerbegegnung mit der Drachenspezies hatte ich, wie so viele andere auch, in der Stadt Skara Brae in dem Rollenspiel "The Bard's Tale". Mit frisch in die vierte Erfahrungsstufe beförderter Party machte ich mich auf, die Straßen der Stadt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Etwas westlich vom "Grand Plaz" bog ich (nach zwei heißen Kämpfen) nichtsahnend um eine Ecke in den Vorhof eines schmucken Schlosses. Und da war er auch schon, der erste Drache meines Computerspieldaseins äußerst lebendig (und ziemlich sauer).



Eine Schildkröte oder was? (Super Famicom)

Der Schildkrötendrache

Bei diesem kleinen grünen Tier, das dem Kult-Sprite Mario in "Super Mario World" hilfreich zur Seite steht, gehen die Expertenmeinungen ganz gewaltig auseinander — ist's ein Drache oder eine Schildkröte? Wilde Diskussionen, heiße Gefechte und die eine oder andere Handgreiflichkeit konnten in dieser lebenswichtigen Frage bis heute keine absolute Klarheit bringen. Die Drachenbefürworter meinten, das eigenartige und flammenspuckende Wesen sei tatsächlich ein Minidrache.



Mein erster Drache in einem Computerspiel: grün und gemein (The Bard's Tale: Atari ST)



Hier hilft auch kein Magenbitter mehr: Der Drache hat dank Laserbeschuß arge Bauchschmerzen. (Mega Drive)

Der simulierte Drache

Von diesem Burschen sieht der Computerspieler meistens nur den Kopf und die Flügelspitzen. Der so verstümmelte Drache treibt in dem weltersten Drachensimulator, dem Programm "Dragonstrike", sein Unwesen. Trotz der grafischen Unvollständigkeit des Drachenkörpers verhalten sich die unterschiedlichen Reittiere, die Euch in Dragonstrike zur Verfügung stehen, wie "echte" Drachen. Sie gleiten durch die Pixelwolken, rasen im Sturzflug dem Boden entgegen und spucken Feuer, Säure oder Eis. Das "Dragonstrike"-Szenario ist aus der "Dragon Lance"-AD&D-Welt entlehnt.



Dreidimensionaler Drachenflug mit Dragonstrike (MS-DOS/VGA)



Der Bauchdrache

Drachenfreunde werden beim Anblick dieses schmucken, in goldfarbigen Schuppen gehüllten Edeldrachens in lautes Geheul ausbrechen. Dient diese Zierde der Drachenzunft doch nur zwei ultracoolen Muskel-Sprites als Punktelieferant. Im Actiondrama "Forgotten Worlds" fristet dieser arme Drache sein Dasein als Obermonster. Besonders auf seine empfindliche Bauchregion haben es die beiden Helden abgesehen. Denn nur durch ausgiebigen Beschuß auf den wohlgerundeten Drachenmagen läßt sich der heftig um sich flammende Drache erledigen. Schon nach kurzer Zeit bleibt von dem eleganten Tier nur noch eine kleine Rauchwolke übrig, und die beiden kleinen Männlein ballern, um einen Haufen Punkte reicher, in der nächsten Spielstufe weiter.



Flammstark: der feurige blaue Drache aus Dragon Spirit (PC-Engine)

Der fragenintensivste Drache

Seit kurzer Zeit treibt ein Drache auf dem Computermonitor sein Unwesen, der anscheinend den hartgesottensten Spieler zur Verzweiflung treibt. Die Rede ist vom grünen Riesendrachen aus dem Action-Adventure "Cadaver". Dieser Bursche bewacht den Zugang zum zweiten Stock einer finsteren Burg. Gutes Zureden, freundliches Winken mit dem Säbel und verzweifeltes Bewerfen mit Steinen helfen nichts — der Drache röstet die eigene Spielfigur in Sekundenschnelle. So türmen sich in der Redaktion die Postkarten, auf denen immer die gleiche Frage steht: "Wie komme ich an dem Drachen vorbei?" Da der Drache auch nach intensivster Befragung keine Antwort darauf geben kann, gibt's hier einen kleinen Tip: Zum einen stand in der letzten *POWER-PLAY*-Ausgabe eine Komplettlösung. Wer die noch nicht gelesen hat, sollte mal den Zauberspruch ausprobieren, den man auf Lord Carolus' Altar bekommt.



Der extrawaffenlastigste Drache ▲

Er ist (meistens) blau, hat zeitweise drei Köpfe und flammt, dank zahlreicher Zusatzbewaffnung, wie kaum ein anderer Computerspieldrache vor ihm. In puncto Feuerkraft schlägt der Actiondrache aus "Dragon Spirit" so manchen Schuppenkumpel aus der Rollenspielecke. Mit der vulgären Minidrachenpuste bis zur Breitwandröststufe rückt dieser Superdrache seinen Gegnern auf den Pelz.



Wie läßt der mich vorbei: der Cadaver-Drache (ST)



Bitte lächeln: der Dungeon-Master-Drache (Atari ST)

Der rostfreie Drache

Kennt die AD&D-Welt selbst solch ausgefallene Drachensorten wie einen Chrom- oder Platindrachen, so sind metallische Drachen bislang dem Computerspiel verwehrt geblieben. Der Edelstahldrache aus dem Actionprogramm "Saint Dragon" soll hier Abhilfe schaffen. Allerdings hat das eigenwillige Sprite kaum noch Ähnlichkeit mit unseren guten alten bekannten Drachenformen. Besteht der so roboterhaft geformte Drachenheld doch nur aus Kopf und einem wurmartigen Körperfortsatz, der eher an eine Ansammlung alter Autofelgen erinnert als an einen "richtigen" Drachen. Nichtsdestotrotz fliegt und flammt er.



Wunderwerk der Schmiedekunst: Saint Dragon (Amiga)

Der fotogenste Drache ▲

Der wohl am meisten fotografierte Drache der Spielgeschichte ist der rotgeschuppte Bursche aus "Dungeon Master". Egal in welcher Zeitschrift über Dungeon Master und das Zusatzprogramm "Chaos Strikes Back" berichtet wurde, der Drache war fast immer dabei. Von amerikanischen Softwaremagazinen, über die *POWER PLAY* bis zur japanischen Spielzeitschrift: der Dungeon-Master-Drache taucht immer wieder auf. Selbst die Pose der einzelnen Bilder ähnelt sich immer wieder. Mich wundert nur, daß dieser Vertreter der Drachenrasse noch nicht auf dem Titelbild des "Time-Magazine" mit der Überschrift "Drache des Jahres" erschienen ist.



2/90



3/90



4/90



Ein ganzes Jahr *POWER PLAY*: Das heißt neben Jubelfeiern in der Redaktion, wilden Fotoromanen und Sektlaune in der Verlagsleitung auch zwölf Titelbilder. Schaut Euch "das göttliche Dutzend" nochmal genau an, geht in Euch und konsultiert bei nagenden Zweifeln den Kunstlehrer — Wir wollen nämlich von Euch wissen, welches Motiv Euch am besten ge-

Markt & Technik Verlags AG

Red. *POWER PLAY*

Kennwort "Kunst für Kenner"

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

5/90



6/90



7/90



Zwölfmal *POWER PLAY*, zwölf Titelbilder — wir wollen nun wissen: Welches Motiv hat Euch am besten gefallen? Zu gewinnen gibt's das Originaltitelbild dieser *POWER-PLAY*-Ausgabe, handgepinselt vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe.

8/90

fallen hat (ganz unabhängig von der Qualität des Spiels). Schreibt die Nummer der Ausgabe und das Jahr auf eine Postkarte (Absender und Computertyp nicht vergessen!) und schickt sie uns.

Eure Mühe ist uns auch ein ganz besonderes Schmankerl wert: Wir verlosen die Original-Artwork dieses Hefts. Sie wurde vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe extra für *POWER PLAY* gezeichnet, handsigniert und auf die Reise geschickt.

Mit etwas Glück schmückt schon bald dieses edle Sammlerstück Euer Computerzimmer. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 12. April 1991. Wir wünschen viel Glück. *al*

9/90



10/90



11/90



12/90



1/91



MÄRCHEN MADE IN JAPAN

Sword of Vermilion

Seit "Phantasy Star II" ist es ruhig geworden an der Mega Drive-Rollenspielfront. Sega selbst entwickelte jetzt mit "Sword of Vermilion" ein rollenspielähnliches Abenteuergemisch aus Dungeons, Monstern und Zaubersprüchen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines verwaisten Königssohns, der sich am Todestag seines Ziehvaters aufmacht, acht magische Ringe zu finden und den Königsmörder Tsarkon zu richten. Zu Beginn des Spiels noch nahezu nackt und mit wenigen Hit- und Magiepunkten ausgestattet, müssen durch erste Kämpfe Goldstücke und Erfahrungspunkte gesammelt werden. Wie bei Rollenspielen und rollenspielverwandten Produkten üblich, arbeitet man sich durch anfangs recht einfache Aufträge langsam aber sicher zum strahlenden (und gut ausgerüsteten) Helden nach oben. Sterben kann die Spielfigur nicht: Die Kleriker beleben den Körper des Helden im Falle einer unglücklich verlaufenen Auseinandersetzung automatisch. Dafür wandert jedoch exakt die Hälfte des mitgeführten Bargeldes in die Kirchenkasse.

Befindet man sich in einer Stadt oder einem Gebäude, um Waffen, Heiltränke oder Informationen zu kaufen, beobachtet man das Geschehen von schräg oben. Bei Überlandreisen oder in einem der zahlreichen Dungeons wird auf eine 3-D-Perspektive umgeschaltet, die im Falle einer Konfrontation mit bösen Feinden wiederum einem Kampfbildschirm weicht. Die dramatischen Auseinandersetzungen mit den elf Erzdämonen schließlich werden wie in diversen Beat 'em Up-Spielen von der Seite gesehen. Bei sämtlichen Kämpfen muß der Spieler Geschicklichkeit beweisen, denn hier schwingt er à la "Zelda" selbst das Schwert.

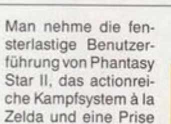
Bewegt wird der Held auch während der Reisen einfach mit dem Joypad; alle anderen Handlungen werden über eine ganze Reihe von Menüs und Untermenüs ausgeführt. So kann es durchaus vorkommen, daß schon das Anziehen einer Rüstung, das Geplaudere mit Passantes oder das Kaufen eines Zauberbuches den ganzen Bildschirm mit Menüfenstern füllt.

Das Modul ist komplett in Englisch gehalten und mit einer Batterie ausgestattet, die drei verschiedene Spielstände speichert. Ein reich illustriertes Cluebook, wie wir es von Phantasy Star II kennen, liegt dem Spiel bei. *wi*



Das Hauptmenü ist Grundlage aller Spieleraktionen (Mega Drive)


Ein typischer Dungeoneingang



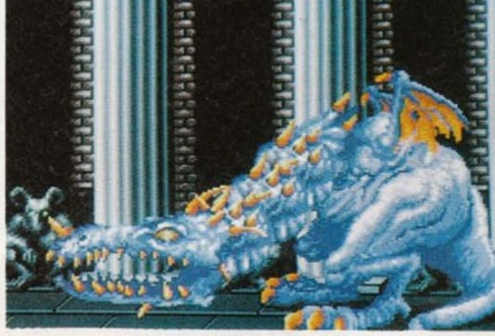


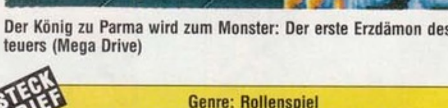
Man nehme die fensterlastige Benutzerführung von Phantasy Star II, das actionreiche Kampfsystem à la Zelda und eine Prise "Golvellius", schmecke das Ganze mit vielen Labyrinthen sowie einer schmucken 3-D-Grafik ab und nenne das Endprodukt Sword of Vermilion. Diese brisante Mischung sorgt für unbeschwertes Fantasy-Vergnügen, an dem wohl Gelegenheitsrollenspieler am meisten Gefallen finden. Recht übersichtliche Dungeons, nicht zu knifflige Rätsel und das vorbildliche Hilfsbüchlein, das dem Spiel beiliegt, machen Sword of Vermilion zu einem idealen Einsteigerprogramm. Mir persönlich ist eine Spur zuviel Action im Spiel und auf Dauer vermisse ich, trotz toller Monster und schnuckeliger Gegenstände, ein wenig mehr Abwechslung. So erreicht Sword of Vermilion leider nicht ganz die Güteklasse eines Phantasy Star II.

Gut!



So ganz konnte mich die Mischung aus Action, 3-D-Gewandere und Rollenspiel nicht überzeugen. Sword of Vermilion spielt sich zwar ausgesprochen gut, der Hintergrundstory fehlt jedoch viel von der Komplexität und Fantasie besserer amerikanischer Rollenspiele. Die Standardisierung von Monster und Waffen (typisch japanisch) tut da ein übriges: Jeden Feind gibt es in vier verschiedenen Farben und Kampfstärken und auf das Schwert aus Bronze folgt logischerweise ein Schwert aus Eisen. Wo sind die Feuerhörner, Bracers of Defence und Elfenmäntel anderer Rollenspiele geblieben? Als Action-Adventure weiß Sword of Vermilion mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Musikstücken zu überzeugen; das ständige Gemetzel gegen monströse Wegelagerer geht trotzdem schnell auf die Nerven. Der große Pluspunkt des Spiels ist das Fenster- und Menüsystem, das sich angenehm leicht bedienen läßt, und mich doch noch zum Zweier-Grinsen überredet.


Der König zu Parma wird zum Monster: Der erste Erzdämon des Abenteuers (Mega Drive)



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 140 Mark

MEGA DRIVE		71 %
Grafik: 67 %	Sound: 70 %	Schwierigkeit: mittel

AUF DEN HUND GEKOMMEN



Shadow Dancer

Segas Kampfsportveteran kehrt zurück: Unter dem Pseudonym "Shadow Warrior III" prügelt sich der Dressman unter den Karateraufbolden bereits durch sein fünftes Gewaltszenario. Vor einem Jahr sorgte er mit "Super Shinobi" für dampfende Monitore und zufriedene Einsergesichter, jetzt schicken ihn die Sega-Entwickler (optisch und kampftechnisch leicht überarbeitet) ins Amerika der nahen Zukunft. Die Shuriken-Tasche ist nun immer gefüllt, ein treuer Albinohund steht unserem Held nun außerdem mit Rat und Biß zur Seite. Die Handlung beginnt im bösewichtverseuchten New York und wurde nüchtern in fünf Levels, zu je zwei Plattformsequenzen (scrollen in alle Richtungen), einer Endgegner- und einer vertikal scrollenden Bonusrunde unterteilt. In den Plattformsequenzen muß eine bestimmte Anzahl von Geiseln gesucht und befreit werden. Als Wächter fungieren flinke Zukunftspistoleros, muskulöse Folterknechte sowie eine ganze Anzahl von Schwertkämpfern und Ninja-Adepten. Die blau- und gelbgekleideten Kampfsportler sind noch relativ einfach von der Schändlichkeit ihrer Handlungen zu überzeugen, rote oder gar schwarze Ninjas stellen jedoch selbst für den Shadow Dancer ernstzunehmende Gegner dar. Gut, daß Sega reichlich Extraleben aufs Modul packte: Einige schlummern unsichtbar in abgelegenen Passagen, andere warten in Gestalt von Geiseln auf ihren Retter. Auch in der Bonussequenz, in der ein fallender Shinobi mittels Wurfstern böse Feinde erlegt, können sie gesammelt werden.

Mit den drei Knöpfen wird gefeuert (im Nahkampf: getreten oder geschlagen), gesprungen oder eine Ninjustsu-Smart-Bomb ausgelöst. Bleibt man auf dem Feuerknopf, fletscht der Hund die Zähne, läßt man den Knopf wieder los, hängt der Albino einem unglücklichen Feind an der Kehle. Drei Schwierigkeitsstufen dürfen angewählt werden, Nahkampfprofis können das Modul sogar gänzlich ohne Shuriken-Geschosse angehen. *wi*



Ich könnte wetten, daß Shadow Dancer von dem gleichen Team programmiert wurde wie das grandiose Super Shinobi. Obwohl das Spiel ziemlich vom gleichnamigen Automatenvorbild abweicht, glänzt es mit denselben Tugenden wie der Vorgänger. Die Grafik ist hervorragend gezeichnet und sehr effektvoll, der Sound knackig und die Spielbarkeit erfreulich gut. Allerdings kommt Shadow Dancer in all diesen Punkten nicht ganz an Super Shinobi heran. Außerdem ist es etwas kurz gehalten. Die fünf Levels hat man relativ schnell auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad durch. Shadow Dancer liegt bei mir etwa gleichauf mit "E-Swat": spielerisch zwar geringfügig durchdachter, dafür nicht so umfangreich. Wer diese Art von Spiel mag, der sollte trotzdem zugreifen.



Mit "Shadow Dancer" leistete Sega ganze Arbeit: Grafik und Animation sind brillant und werden von fetzigen Soundeffekten hervorragend untermalt, die Handlung steckt voller Überraschungen und atmosphärischer Effekte; darüber hinaus bleibt die Spielbarkeit auch im hektischsten Gemetzel extrem hoch. Aber gerade diese Tatsache verschuldet, in Tateinheit mit einem durchgehend fairen Schwierigkeitsgrad, den einzigen Makel des Moduls: Profispieler werden ihren Kämpfer auf Easy oder Normal schnell zum Sieg geführt haben. Shadow Dancer ist mit 18 Kampf-, End- und Bonusrunden definitiv zu kurz — dafür braucht man sich nicht mit Frustsequenzen und Lückenfüller-Sprites herumzuärgern, Shadow Dancer bietet Spaß und Spannung vom Intro bis zur Endsequenz.

Action: Links hüpft ein Gegner einfach durchs Fenster (Mega Drive)



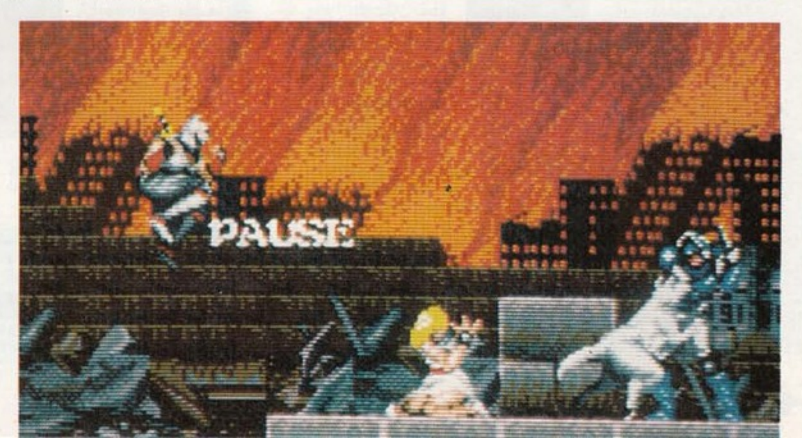
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

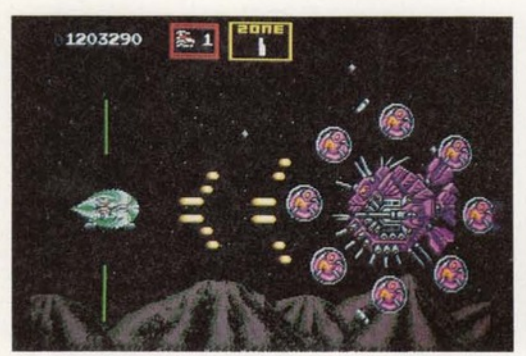
MEGA DRIVE		79%
Grafik: 79%	Sound: 76%	Schwierigkeit: mittel



▲ Schattenwelt: Im vierten Level wird's düster (Mega Drive)

Der Shinobi kümmert sich ums Mädchen, der Hund um den Feind (Mega Drive) ▶





Der Schutzschirm ist eines der wichtigsten Utensilien (Mega Drive)



Elemental Master, die personifizierte Sonderwaffe (Mega Drive)

KURZWEIL AUCH IM 2. TEIL

Darius II

In den Spielhallen fiel der "Darius II"-Automat nicht nur dank seiner spektakulären Grafik, sondern vor allem wegen der zwei nebeneinander angeordneten Bildschirme auf. Die Mega-Drive-Umsetzung mußte auf diesen Spezialeffekt zwangsläufig verzichten. Dafür wurden sämtliche 28 Levels in ein geräumiges 8-MBit-Modul gepackt. Genau wie beim Vorgänger "Darius" sind die Spielstufen nicht konsequent hintereinander angeordnet, sondern verzweigen sich. So muß man "nur" sieben Levels bewältigen, ehe der finale Obermotz wartet. Als Ausgleich gibt's dafür sieben verschiedene "letzte Levels".

Die meiste Zeit wird bei der bleihaltigen Actionorgie horizontal gescrollt. Als Überraschungsmoment schiebt sich der Hintergrund ab und zu vertikal an Eurem Abfangjäger vorbei. Die Aliens unterscheiden sich ebenso wie die voluminösen Endgegner meist von Level zu Level. Gegen Wiederholungen ist man allerdings nicht gänzlich gefeit — sowohl hinsichtlich der Grafik als auch was die Angriffsmuster der Gegner betrifft. Extrawaffen werden meist von bestimmten Alien-Gruppen beschert, die nach einem Kollektivkollaps ihre wertvolle Fracht freigeben. Einen Schutzschirm, Extraleben, Bomben nach unten, seitlich sowie schräg feuernde Laser und einen kräftigeren Schuß nach vorne (meist in mehreren Abstufungen) gibt's unterwegs zu ergattern. *mg*

Gut!



Mit dieser Umsetzung hat sich Taito nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Grafik und Sound sind lange nicht so spektakulär wie erwartet. Außerdem läßt die technische Qualität zu wünschen übrig: Ab und zu gerät das Spielgeschehen trotz Sprite-Armut auf dem Bildschirm etwas ins Stocken. Zum Glück übertüncht der meist durchdachte Spielablauf diese Mankos. Ähnlich wie Darius überzeugt auch der Nachfolger mit intelligenten Feindformationen und dem motivierenden "Level-Verzweigungsprinzip". Darius II ist zwar etwas schlechter als der Vorgänger, aber dennoch ein gutes, motivierendes Ballerspiel.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE		72%
Grafik: 63%	Sound: 68%	Schwierigkeit: mittel

BLITZ UND DONNER

Elemental Master

Einen ungewöhnlichen Vertikal-Scroller schicken die "Thunder Force III"-Entwickler Tecno Soft an die Ballerspielfront: Statt Raumschiff oder Panzer steuert man bei "Elemental Master" ein biederes Männchen im wallenden Umhang. In Sachen Feuerkraft ist dieser seiner mechanischen Konkurrenz durchaus gewachsen; versteht er es als Meister aller Elemente doch vortrefflich, seinen Feinden Blitz und Donner, Feuersbrunst und Wirbelstürme um die Ohren zu zaubern. Vier verschiedene Levels dürfen in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden, erst dann erhält man Zutritt zu drei weiteren. Eine Feuertaste läßt den Helden herumschnellen und in die rückwärtige Richtung ballern, mit der zweiten feuert man konventionell nach vorne. Knopf Nummer 3 wühlt im magischen Waffenarsenal: Einen der unkündbaren Kampfzauber besitzt man zu Beginn, je einen weiteren erhält man für jeden geschafften Level. Bleibt man längere Zeit auf der Feuertaste, wird die magische Energie konzentriert: Je nach Zauber bläst's dann den Feind durch Feuersturm oder eine Handvoll Kugelblitze vom Schirm. Neben den vielen herumliegenden Extras (Doppelgänger, Schutzschirm und Frischenergie) gesellt sich nach dem ersten überlebten Level noch eine kleine (jedoch schlagkräftige) Fee zum Helden; dieser muß dafür aber auch mit nur einem Leben und ohne Continue auskommen. *wi*

Super!

Alle Wetter, mit Elemental Master zeigen die Tecno-Profis der Konkurrenz, wie ein innovatives Ballerspiel auszusehen und zu klingen hat. Originelle Monster und tödliche Geschosse besiedeln das Spielfeld bis zum letzten Pixel, trotzdem bleiben dem Spieler lästiges Ruckeln und Flackern erspart. Die detaillierte Edelgrafik ziert nicht nur das Programm, sondern stellt oft ein wichtiges Spielelement dar: Unter dichten Baumkronen wird der Feind nahezu unsichtbar, und wo ein Abhang ist, ist auch der Steinschlag nicht weit. Elemental Master ist hektisch, schwer und reich an brillanten Einfällen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Tecno Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		79%
Grafik: 81%	Sound: 75%	Schwierigkeit: schwer


Ein liebevoller Tritt fürs mürrische Monster (Mega Drive)


Der Sprung graziös und fein, geht der Ball auch rein? (Mega Drive)

SUPER ALEX WONDERBOY

Magical Hat

Bei den vielen Mega-Drive-Neuerscheinungen der letzten Wochen wurde in erster Linie im Dutzend billiger geballert. Wer angesichts der Wagenladungen von Weltraum-Pängpängs nach Abwechlsung lechzt, wird sich über "Magical Hat" freuen. Hier nimmt sich Sega des schmählich vernachlässigten Jump-and-Run-Genres an. Ihr steuert einen Knirps mit Turban durch sieben Welten, die wiederum in je drei Levels unterteilt sind. In jedem Level muß der Knabe den Ausgang finden, um weiterzukommen. Kunststück Nummer eins besteht darin, die richtige Route zu entdecken. Die Levels sind recht verzwickt aufgebaut und bieten so manche Verzweigung. Das nächste Problem stellen die herzigen Monster dar, die durch die Gegend hüpfen, laufen oder flattern. Mit einem beherzten Faustschlag setzt unser Held die Knuddelschurken außer Gefecht; alternativ hüpft er zwecks Plättung auf sie drauf. Extras dürfen auch nicht fehlen: Klopft man steinerne Säulen auf, findet man nette Gaben wie eine Art abschießbares, monsterzersetzendes Grinse-Ei, das nach ein paar Sekunden wieder brav zu Herrchen zurückkommt. Verschiedenfarbige Pillen, die Unverwundbarkeit oder eine Smart Bomb auslösen, werden gehortet und bei Bedarf eingesetzt. Zwischen den Levels gibt es außerdem verschiedene Bonusrunden, die der hemmungslosen Extraplünderung gewidmet sind. *hl*

Gut!



Magical Hat ist eine Art "Greatest Hits"-Fundgrube aus dem Reich der Geschicklichkeitsklassiker. Auf Monster hüpfte man schon bei "Super Mario Bros.", den abschießbaren kleinen Begleiter sah man bereits in "Psycho Fox" und das gezielte Einsetzen von Extras ist "Alex Kidd"-kompatibel. Da Mega-Drive-Besitzer bislang kaum mit guten Jump-and-Runs versorgt wurden, dürfte dieser nette Genre-Querschnitt viele Freunde finden. Der Suchtkoeffizient ist nicht von Pappe. Die genaue Wirkung der einzelnen Extras müßt Ihr übrigens selber herausfinden, da die Texte auf dem Bildschirm in Japanisch sind.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		71 %
Grafik: 68 %	Sound: 60 %	Schwierigkeit: mittel

DER GROSSE WURF

Lakers versus Celtics

Der Titel klingt ein wenig nach römischem Gladiatorenkampf: Lakers Grobianus trifft auf Celtics, den Barbaren. Dem "versus" zum Trotz geht es hier aber um die ur-amerikanische Sportart Basketball. Die Los Angeles Lakers und die Boston Celtics gehören zu den erfolgreichsten Mannschaften in der Geschichte der Profiliga NBA. Neben diesen beiden Vereinen packte Electronic Arts acht weitere Top-Teams in seine neue Sportsimulation.

Ihr könnt im Arcade- oder im Simulationsmodus spielen. Bei letzterem werden die Spieler langsam müde und sollten ab und zu ausgewechselt werden. Ihr dürft Euch auch in ein Turnier stürzen: Die Mannschaft Eurer Wahl beginnt im Viertelfinale des Play Offs und soll von Euch zur Meisterschaft geführt werden. Im Turniermodus ist jeder Spielabschnitt zwölf Minuten lang; bei einem Trainingsspiel könnt Ihr die Zeit auf bis zu zwei Minuten pro Viertel reduzieren. Bei diesen Einzelmatches dürft Ihr auch den Schwierigkeitsgrad der Computergegner ändern oder gegen einen Freund antreten.

Ihr steuert im Angriff immer den Spieler, der den Ball hat (erkennbar an den schwarzen Socken). Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Werfen. In der Verteidigung könnt Ihr den Spieler wechseln, den Ihr steuert, einen Ballklauversuch starten oder springen, um einen Wurf abzublocken. *hl*

Gut!



Da freut sich der Korbjäger: Electronic Arts ist hier zwar kein 1a-Sportspiel wie "John Madden Football" gelungen, aber innerhalb des Basketball-Genres gehört "Lakers versus Celtics" klar in die Oberliga. Schneidige Präsentation, sinnvolle Optionen und eine durchdachte Steuerung sind Garanten dafür, daß dieses Modul bei mir keinen Staub ansetzen wird. Die Grafik sieht gut aus, die Animation könnte allenfalls etwas schneller sein. Die Soundeffekte sind Durchschnitt, die rockige Musik von Rob Hubbard fetzt dafür um so mehr durch. Kein Jubelmodul, aber Basketball-Freunde werden sehr zufrieden sein.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		73 %
Grafik: 68 %	Sound: 63 %	Schwierigkeit: mittel

Das Schieben ist des Spielers Lust... (Mega Drive)



Kurvenzoom dank Spezialchip leichtgemacht (Famicom)

SCHIEBUNG

Megapanel

Man kennt das ja. Da stapelt sich etwas unaufhaltsam in einem Becher, wenn der Spieler genügend Geschick, Grips und Nerven hat, baut er die verschachtelte Stapelei auch wieder ab. Spätestens seitdem Alexej Paschitnow die Nation mit "Tetris" lahmlegte, haben Geschicklichkeitsspiele dieser Art Hochkonjunktur. So auch im neuesten Namcot-Werk "Megapanel": Drei Reihen sechs bunter Steine werden vorgegeben. Irgendwo in der Reihe klafft eine Lücke, in die man einen Stein schieben kann. Dadurch entsteht wieder eine Lücke, in die man den nächsten Stein schiebt usw. Wenn drei oder mehr gleichfarbige neben- oder übereinander liegen, verschwinden sie, der Rest saust nach unten. Inzwischen hat der Computer ein paar wirre Reihen von unten nachgeschoben, so daß die nötige Hektik aufkommt.

Im "Exercise"-Modus werden Aufgaben vorgegeben ("Baue drei rote und zwei grüne Reihen ab!"). Im "Pin-Up"-Modus erwarten den Spieler keine opulenten Oberweiten (bekamen wir zumindest bis Level 7 nicht zu sehen), dafür legt er mit jeder abgebauten Reihe ein Stückchen niedliches Bild frei (Beispielmotiv: japanisches Kind spielt mit Katze — in diesem schlichten Tenor). Im Zweispieler-Modus endlich darf man gegeneinander antreten; jeder Spieler hat seine Hälfte, auf der er sich verfranzen darf. Nach drei Sätzen ist (wie beim Damentennis) Schluß. *al*

Gut!



Eine Stunde Megapanel und wieder ist man dem Hirntod ein Stückchen näher. Man erwacht wie aus einer Trance und braucht erst ein paar Minuten, bevor man wieder voll da ist. An sich bietet Megapanel nichts Neues: Da fallen kleine Klötzchen, da muß man denken und schachteln und planen und dazu dudelt eine nette japanische Musik. Trotzdem nagelt Megapanel den Spieler geradezu vor den Schirm. Nicht gerade die Krönung der Denk-/Tüftelspiele, aber durch die Zutatenmischung aus "Tetris", "Block Hole" und "Columns" eine schmackhafte Angelegenheit, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		68%
Grafik: 47%	Sound: 52%	Schwierigkeit: mittel

RAKETENRASER

F-Zero

In futuristischen Rennen wird auf "normale" Autos verzichtet. Anstelle der Formel-1-Wägelchen jagen jetzt raketengetriebene Luftkissenboote um die Bahnen. Immer vier dieser flotten Flitzer, die auf der Piste von hinten zu sehen sind, treten in dem Rennspiel "F-Zero" auf insgesamt 15 3D-Kursen gegeneinander an. Eines der Vehikel dürft Ihr Euch vor dem Start aussuchen. Jedes der vier angebotenen Raketenboote hat seine Vor- und Nachteile. Der eine beschleunigt besser, der andere hat die höchste Endgeschwindigkeit oder eine bessere Straßenlage. Habt Ihr Euren schnellen Liebling ausgesucht, dürft Ihr sieben der insgesamt 15 Kurse direkt zum Probefahren anwählen oder gleich ins Rennen einsteigen. Je fünf der Strecken sind in einer Liga zusammengefaßt. Je nach gewählter Liga werden die einzelnen Strecken tückischer und die Computerfahrer cleverer. Aber nicht nur die Gegner machen die Jagd um Bestzeiten schwierig. Sprungrampen, Magnete und Eisfelder auf der Bahn sorgen für Abwechslung. Rempelt Ihr zu oft mit Fahrbahnrand oder Gegner zusammen, verliert Ihr Energie. Ist der Sprit alle, explodiert Euer Fahrzeug. Glücklicherweise kann während der Fahrt auf bestimmten Feldern der Bahn aber wieder nachgetankt werden. Übrigens werden alle Bestzeiten für einzelne Runden und komplette Rennen gespeichert. *mh*



Super!

Jetzt weiß ich warum die japanischen Konstrukteure dem Super Famicom einen 3-D-Spezial-Chip mitgegeben haben. Die Strecken bei "F-Zero" zoomen und scrollen, daß es eine wahre Pracht ist. Allein die Kurven, bei denen quasi das gesamte Bild auf dem Monitor flott gedreht wird, sorgen für das richtige Rennfeeling. Zudem spielt sich F-Zero absolut fantastisch. Zwar erscheinen 15 Kurse nicht viel, aber dank der cleveren Computerfahrer und den Hindernissen wird jedes Rennen aufs neue zum Erlebnis.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM		85%
Grafik: 82%	Sound: 72%	Schwierigkeit: mittel

EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE

Super Mario World

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Was kann man machen, um eine neue Konsole erfolgreich auf dem Markt einzuführen? Klar, man bietet als eines der ersten Spiele ein neues "Super Mario"-Abenteuer an. So geschehen mit dem Super Famicom von Nintendo und "Super Mario World", das offizielle "Super Mario Bros. 4". (Ironie am Rande: Während wir noch auf die Veröffentlichung von Super Mario Bros. 3 für das NES warten, gibt's den vierten Teil bereits als Import für den NES-Nachfolger.) Am Grundspielprinzip hat sich gegenüber dem Urahn Super Mario Bros. kaum etwas verändert. Im wesentlichen kommt es darauf an, in meist horizontal scrollenden Levels durch geschickte Hüpfmanöver den zahlreichen Feinden zu entkommen oder sie durch gezielte Schüsse und andere haarsträubende Manöver außer Gefecht zu setzen. Natürlich gibt's tonnenweise neue Spielelemente wie z.B. einen süßen Drachen. Mario setzt sich auf das nette Tierchen drauf und hoppelt fortan hoch zu Drachen durch die Landschaft. Mit der langen Zunge kann der Feuerspucker Feinde verspeisen und sie geröstet wieder ausspucken. Außerdem wartet vor jedem Levelende, das durch ein Football-Tor markiert ist, ein behelmter Sportler, der Euch mit Footbällen bewirft. Um alle innovativen Spielelemente aufzuzählen, fehlt hier leider der Platz. Mit den meisten davon macht man im ersten Viertel des Spiels Bekanntschaft, später kommen nur noch selten große Überraschungen.

Die Expedition zur Rettung der Prinzessin wird diesmal auf einer Oberwelt gestartet, deren genaues Aussehen erst im Laufe des Spiels erkennbar ist. Insgesamt warten sieben "Bundesländer", die je um die zehn (teils versteckte) Levels bieten. Da man das Spiel unmöglich am Stück durchzocken kann, darf unterwegs gespeichert werden — dank Batterie im Modul. *mg*

Super!



Was soll man da noch sagen? Diesmal hat sich unser italienischer Freund selber übertroffen: Super Mario World ist die beste Werbung, die sich Nintendos Super Famicom nur wünschen kann. Peppiger Stereosound, Grafiken, die ihresgleichen suchen, und Gags am laufenden Band sorgen für ein wahres Feuerwerk auf dem Monitor. Dieses fantastische Modul bietet Spielspaß für Monate. Solange man die sieben Welten, inklusive unzähliger Geheimröhren, Extras und Bonushöhlen auskundschaftet, ist Langeweile ein Fremdwort. Dabei wird das Spiel an keiner Stelle unfair: Mit Geschick und Augenmaß findet sich auch in der bedrohlichsten Lage ein Ausweg. Wer über die nötigen Finanzmittel verfügt, kann unbesehen zugreifen.



Noch schaut die Schildkröte freundlich... (Super Famicom)

Super!



Keine Spieleserie der Welt bietet einen so hohen Suchtfaktor wie die Abenteuer von Super Mario. Diesmal haben die Entwickler nicht nur Wert auf extrem gute Spielbarkeit gelegt, sondern auch die gewünschten "Lacher pro Minute" miteinkalkuliert. So lustig wie motivierend, spannend wie faszinierend war bislang noch kein anderes Videospiel. Wer Super Mario Bros. oder "Super Mario Land" auf dem Game Boy mochte, der wird vom vierten Teil restlos begeistert sein. Das Spiel ist von vorne bis hinten perfekt durchgestylt und bietet keinen ernsthaften Ansatzpunkt zur Kritik (ein Extralob gibt's für die Batterie). Dazu kommt die liebevollst gezeichnete Grafik, die schon fast an Trickfilme à la Walt Disney erinnert. Nicht zu vergessen die fantastische Musik, die glasklar in bester Stereoqualität aus den Lautsprechern tönt. Das vortreffliche Zusammenwirken von Spielbarkeit, Optik und akustischer Untermalung macht Super Mario World zu einem sensationellen Modul, das zwar technisch keine neuen Maßstäbe setzt, aber in Sachen Spielspaß der Konkurrenz die Luft zum Atmen nimmt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM 94%

Grafik: 74% | Sound: 76% | Schwierigkeit: mittel

Mit einem speziellen Trick kann man die beiden Steine, die den Zugang zur Röhre blockieren, zerstören (Super Famicom) ▼





Fallen, schweben, fliegen: mit einem Super Famicon kein Problem



Gradius III hätte wahrlich ein Speed-Up nötig (Super Famicom)

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Pilotwings

Nachdem das Super Famicom über einen leistungsfähigen 3-D-Chip verfügt, drängt sich die Entwicklung eines flotten Fliegerspiels geradezu auf. Bei Nintendos "Pilotwings" geht's erfreulich zivil zu, schießen und bomben muß der Pilot ausnahmsweise nicht. Ziel ist es vielmehr, eine Reihe von Flugscheinen zu ergattern, um vom "einfachen" Doppeldeckerpiloten mit Gleitschirmlizenz zum stolzen Hubschrauberbesitzer aufzusteigen. Vier Flugschulen (inklusive verschiedener Landebahnen und -plätze) müssen abgeklappert werden. Gelingt es dem Spieler, eine durch Luftballons gesteckte Route einigermaßen präzise zu durchfliegen und am richtigen Ort wieder zu landen, erhält er Punkte. Wird die Übung mit Bravour absolviert, winkt die Versetzung an die nächste, bessere Schule. Zuerst darf man sich nur an Doppeldecker und Gleitschirm wagen; im zweiten Kurs kommt ein Jetpack hinzu, im dritten ein Paraglider und schließlich (im vierten und letzen Level) der ersehnte Hubschrauber. Letzteren ist als einziges Gefährt bewaffnet. Im Flugverhalten unterscheiden sich die verschiedenen Vehikel radikal; nur mit viel Übung und Flexibilität kann man in allen angebotenen Disziplinen punkten. Seine Flugversuche beobachtet man aus sicherer Entfernung von hinten; das eigene Sprite bleibt bei jedem Manöver genau in der Mitte des Bildschirms. *wi*

Super!



Beeindruckend, was Nintendo aus der eigenen Hardware herausholt: Schneller hat sich bisher noch bei keinem Spiel der Wohnzimmerpilot über detaillierte 3-D-Landschaften bewegt. Pilotwings ist keine Simulation, die Authentizität wurde zu Gunsten einfacher Bedienung und unkompliziertem Spielspaß weitgehend außer Acht gelassen. Darin liegt die Stärke des Spiels: ohne viel Übung erzielt man schnell gute Flugresultate und ein freundliches Grinsen vom Lehrer. Erfreulich, daß das bahnbrechende Fluggefühl (es wird stufenlos gezoomt und rotiert) in keinem reinem Kriegs-Szenario verbraten wurde.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM **80 %**

Grafik: 84 % | Sound: 64 % | Schwierigkeit: mittel

MEHR TRAUMA ALS TRAUM

Gradius III

Was dem Videospielgiganten Nintendo ihr "Super Mario", ist Konami ihr "Gradius". Beide Spieleserien können auf eine glorreiche Vergangenheit zurückblicken. So wundert es nicht, daß die Wahl bei Konami, welches Programm man denn als erstes für das Super Famicom herausbringt, auf die erfolgreiche Actionorgie "Gradius III" fiel.

Zehn beinharte Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Angreifer sowie Grafik unterscheiden sich meist von Level zu Level. Wie schon bei den Vorgängern, ist am unteren Bildschirmrand die Leiste mit den verfügbaren Extrawaffen (die Gradius-Grundausstattung mit einigen Ergänzungen) zu sehen. Jedesmal, wenn Ihr eine Feindformation komplett erledigt habt, erscheint ein Symbol, das man aufsammeln sollte. Je mehr Ihr davon einsackt, desto mächtiger das Extra, das ihr dafür eintauschen könnt. Um ein strategisches Element ins Spiel zu bringen, darf man vor dem Kampfeinsatz aus vier Leisten wählen, die jeweils unterschiedliche Kombinationen aus dem Extrawaffenpool bieten. Je nach persönlichen Vorlieben sucht man sich die Zusammenstellung aus, mit der man am besten zurechtkommt. Zusätzlich lassen sich Schwierigkeitsgrad, Dauerfeuer und Tastenbelegung in einem ohne Tricks zugänglichen Auswahlmenü einstellen. *mg*

Geht so

Was für ein Jammer! Es scrollen wunderschön gezeichnete Hintergrundlandschaften und Sprites an mir vorbei, die Musik motiviert mich zum Weiterspielen und satte zehn Levels warten auf meinen Besuch: Leider läuft das Ganze im Zeitlupentempo ab und wird dadurch beinahe unspielbar. Konami ist mit der Gradius III-Umsetzung ganz schön ins Fettnäpfchen getappt. Die Mega Drive lacht sich kaputt, wenn sie sich dieses Techniktrauma ansieht. Schon bei relativ wenigen Sprites auf dem Bildschirm kommt das Super Famicom ins Stocken. Gradius III ist zwar spielerisch keine Katastrophe, das Geruckel nervt jedoch.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 150 Mark

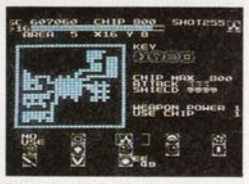
SUPER FAMICOM **57 %**

Grafik: 51 % | Sound: 72 % | Schwierigkeit: mittel

LINK IM WELTALL

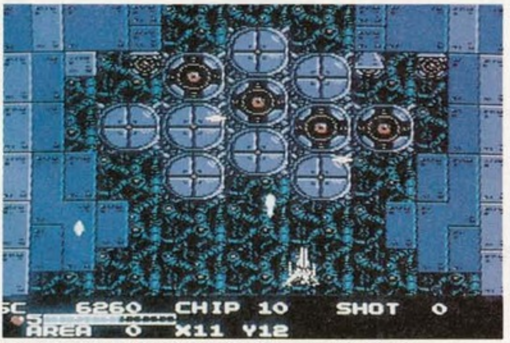
The Guardian Legend

Mit dem neuen Nintendo-Modul "The Guardian Legend", das ursprünglich von Irem stammt, werden Erinnerungen an selige "Zelda"-Zeiten wach. Bevor man jedoch in diesen Genuß kommt, muß man eine vertikal scrollende Ballerspielsequenz überstehen. Hier wird in bester "Life Force"-Manier mit Horden feindseliger Aliens aufgeräumt. Mit ähnlichen Actioneinlagen muß man während des gesamten Spiels rechnen, denn die einzelnen Levels (zehn an der Zahl) warten jeweils mit zwei dieser bleihaltigen Intermezzi auf. Davon abgesehen erinnert der Bildschirmaufbau im eigentlichen Spiel (man sieht die Landschaft von schräg oben) frappant an den Action-Adventure-Klassiker. Hier wie dort steuert man eine Figur durch Hunderte von bildschirmfüllenden Spielfeldern. Droht sie an den Rändern zu verschwinden, wird kurzerhand umgeblendet. Neben Eurer Spielfigur treiben sich in der Gegend zusätzlich angriffslustige Viecher herum. Schießt man sie ab, hinterlassen die Ex-Plagegeister meistens diverse Symbole, die für Extras, Energieauffrischung oder Geld (hier Chips genannt) sorgen. Eine weitere Quelle für Zusatzwaffen sind Shops, wo man mit den eben erwähnten Chips bezahlt. Über ein Dutzend nützliche Extras, die man übrigens auch in den Raumschiffsequenzen einsetzen kann, gibt's zu ergattern. Mittels Select-Taste wird — wie bei Zelda — auf einen Hilfsbildschirm umgeschaltet, auf dem man zwischen den Extras auswählt und eine Übersichtskarte des Labyrinths betrachtet. Verbindungslinien von Kammer zu Kammer sind dort allerdings nicht verzeichnet: Karten zeichnen erweist sich als sehr hilfreich.



Die Auswahl an Extras ist überaus reichlich (NES)

STECKBRIEF	
Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Nintendo/Irem, Zirka-Preis: 100 Mark	
NINTENDO	**75%**
Grafik: 65%	Sound: 58% · Schwierigkeit: leicht



Ballerspieleinlagen verbinden die einzelnen Gebiete (NES)

Gut!

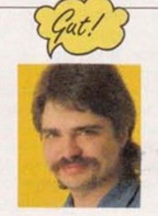


Diese Mischung sieht man wirklich nicht alle Tage. Zuerst ballert man sich im Life Force-Stil durch Alienhorden, anschließend wird im Zelda-Manier ein Bildschirm nach dem anderen von Feinden gesäubert. Um das Vergnügen perfekt zu machen, hätte ich mir allerdings ein paar anspruchsvollere Puzzles gewünscht. Die wenigen, die vorkommen, sind leider recht banal. Trotzdem macht Guardian Legend eine Menge Spaß, den vor allem Zelda-Fans zu schätzen wissen. Das Spielfeld ist relativ groß, so daß es viel zu erforschen und einen Haufen Karten zu zeichnen gibt. Dank zivilem Schwierigkeitsgrad (bis kurz vor Schluß, dann wird's hammerhart) kommt man dafür flott voran. Nach langer Pause erschien mit Guardian Legend endlich wieder ein relativ komplexes Action-Adventure, das längere Zeit an das NES fesselt und die Nacht zum Tag werden läßt. Davon könnte ich ruhig ein paar mehr verkraften.



Hinter den blauen Pyramiden verbergen sich Dinge (NES)

Gut!

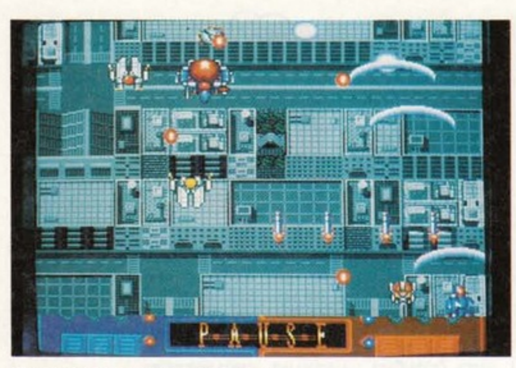


Nach anfänglicher Skepsis über den eigenwilligen und für meinen Geschmack zu hektischen Ballereinstieg, entpuppte sich Guardian Legend nach längerer Warmspielphase als (fast) lupenreines Action-Adventure im Zelda-Stil. Sorgt das High-Tech-Szenario zu Beginn noch für leichte Verwirrung (was mach ich mit den Chips?), hat man nach einem guten Stündchen von der Vielzahl der Zusatzwaffen bis zum versteckten Shop alles überblickt. Von diesem Zeitpunkt an hält das Programm den Spieler im Würgegriff der Sucht. Zwei Dinge trüben allerdings nach meiner Meinung den ansonsten so famosen Spielspaß. Da sind einmal die Ballersequenzen, denen ich leider nicht viel abgewinnen kann, und der Umstand, daß dem Modul keine Batterie verpaßt wurde. Die elende Fummelei mit dem Paßwort hätte dann ein Ende.

Pfeile weisen den (vermeintlich) richtigen Weg (NES)

Euer oberstes Ziel besteht darin, zehn Sicherheitseinrichtungen in dem riesigen Labyrinth zu aktivieren, um es anschließend in die Luft zu jagen. Während die meisten Aufgaben mit Geschicklichkeit und dem richtigen Näschen für die Extraauswahl zu meistern sind, muß man ab und zu klitzkleine Rätsel lösen, um diverse Zugänge zu öffnen. An vielen Stellen wird einem übrigens ein Paßwort gereicht.

mg



Wer bin ich? Wo bin ich? (PC-Engine)



Freie Fahrt für flotte Flitzer (NES)

ZWEI HEISSE BRÄUTE

Burning Angels

Vorsicht, Flirt-Spezialisten des 21.Jahrhunderts: An den "Burning Angels" verbrennt Ihr Euch garantiert die Finger. Die beiden knackigen Japanerinnen haben sich auf schwere Waffen spezialisiert und retten in ihrer Freizeit schon mal die eine oder andere Geschlechtsgenossin aus bitterster Not. Im gleichnamigen Ballerspiel geht's deshalb auch ausnahmslos vertikal zur Sache. "Dragon" und "Phelix" stürzen sich allein oder im Team auf Horden bösartiger Flugroboter und auf fünf verschiedene Sonderwaffen (Missiles, Drones, Laser ua.), die sich freundlicherweise kombinieren lassen. Auf der Suche nach einer entführten Wissenschaftlerin geht's über Großstädte und Wüstenlandschaften, vorbei an üblichen End- und unüblichen Anfangsgegner. Statt der Extrawaffen spucken sterbende Aliens zeitweise auch kleine Sterntaler aus, mit denen eine besonders bösartige Waffe gezündet werden kann. Der Zwei-Spieler-Modus von Burning Angels ist eine prima Medizin für die egoistischeren unter den "Blood Money"- und "Z-Out"-geschädigten Ballerspezialisten. Power-Up-Süchtige und Extrawaffen-Kleptomanen werden angesichts der Tatsache, daß der Bildschirmtod eines nahezu unbewaffneten Kampfgefährten auch das eigene Aus bedeutet, schnell zu Pionieren praktizierter Nächstenliebe: "Schnell, nimm Du die Extrawaffe!"— denn Continue gibt's keins. *wi*

Geht so



Langsam hängen mir mittelmäßige, vertikal scrollende Ballereien zum Hals raus. Von einem Naxat-Spiel dieses Jahrgangs hätte ich mir zumindest einige innovative Elemente erwartet, trotzdem sind die Sonderwaffen bekannt, die Kampftaktik der Gegner einfallslos, die Hintergründe schlicht. Daß man es mit einem technisch gelungenen Spiel zu tun hat, stimmt zwar gnädig, ohne die Zwei-Spieler-Option würde mich Burning Angels trotzdem kaum zu einem Probeflug motivieren. Wer sich an "Gunhed", und "Final Blaster" nicht sattballern konnte und vor Bildschirmhektik nicht kneift, sollte probespielen.



Genre: Action
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		58%
Grafik: 62%	Sound: 55%	Schwierigkeit: mittel

AUS ZWEI MACH VIER

Super Off Road

Mit etwas Verspätung fährt die NES-Umsetzung von Lelands staubigem Arcade-Rennspaß über die Ziellinie. Der zeitliche Rückstand im Vergleich zu den Computerversionen ist allerdings begründbar: Als erstes NES-Modul wartet "Super Off Road" mit einem Vier-Spieler-Modus auf. In Verbindung mit einem Adapter, der in diesen Tagen auf den Markt kommt, dürfen bis zu vier menschliche Fahrer gleichzeitig an den Start gehen. Ist man nur zu dritt, zu zweit oder gar alleine, übernimmt der Computer die restlichen Wägen. Davon abgesehen, entspricht die NES-Adaption im wesentlichen dem Automatenvorbild. Auf acht verschiedenen Rennstrecken wird um Bestzeiten und Extras (erscheinen unvermittelt auf der Fahrbahn) gekämpft. Da die Rundkurse vollständig auf dem Bildschirm zu sehen sind (Vogelperspektive), geht die Übersicht (wo sind die Konkurrenten?) nie verloren.

Nach einem Rennen darf man sich im Zubehörshop neue Reifen, Stoßdämpfer und Motoren zulegen. Je besser die Plazierung, desto mehr Geld steht für den Einkaufsbummel zur Verfügung. Besonders beliebt sind die Nitros, die ebenfalls hier angeboten werden. Diese setzt man auf Knopfdruck während des Rennens ein. Sie sorgen kurzzeitig für einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub und bieten sich für rasante Überholmanöver an. *mg*

Geht so

Gerade von Rare, die mit "R.C. Pro-Am" schon ein fantastisches Rennspiel schufen, hätte ich mir eine erstklassige Umsetzung erwartet. Leider ist dem nicht so. Aus unerfindlichen Gründen spielt sich die NES-Version nicht ganz so rasant und spritzig wie der Automat. Es wurden zwar alle Features übernommen, doch das Verhalten der Autos auf Umwelteinflüsse (Schlaglöcher, Karambolagen, Schlammpfützen) ist nicht immer so, wie man es erwartet. Trotzdem ist Super Off Road ein klar überdurchschnittliches Autorennen, das vor allem ab zwei Spielern aufwärts auf Touren kommt.

STECK BRIEF

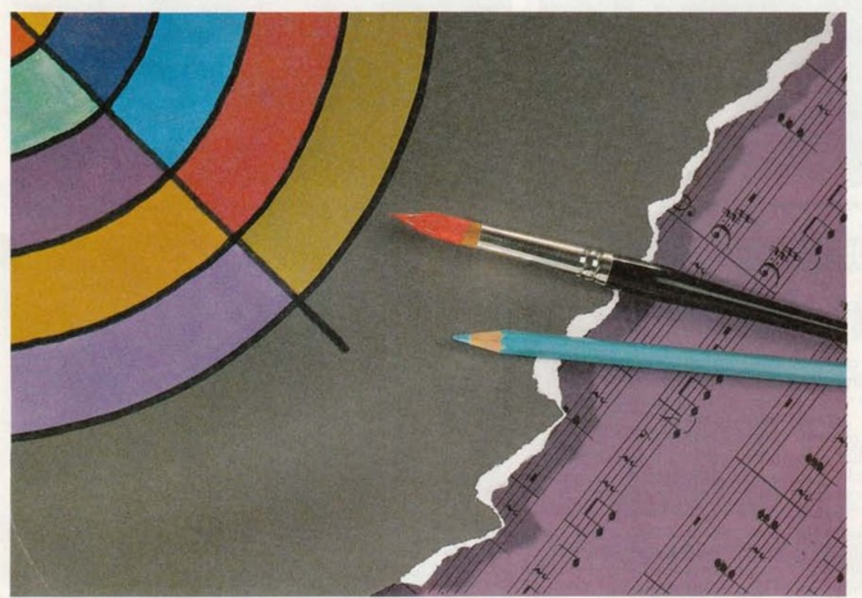
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

NES		62%
Grafik: 61%	Sound: 43%	Schwierigkeit: mittel



Grafik und Musik auf dem PC

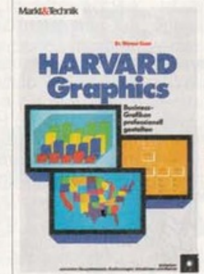
So setzen Sie Zeichen und Töne



J. Beine/A. E. Maul
MS-Chart 3.0
Mit dieser gutstrukturierten Darstellung können einfache oder komplexe Problemstellungen bearbeitet werden. Auch die weniger genutzten Möglichkeiten der Grafikgestaltung, der mathematischen Fähigkeiten und der Datenübernahme aus anderen Programmen werden ausführlich behandelt.
1989, 233 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-165-4
DM 69,–









NEU
R.T. Steffens
Grafikprogrammierung in C
Die deutsche Fassung des amerikanischen Standardwerks. Mit allen wichtigen und grundlegenden Grafik-Algorithmen.
1990, 430 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-140-9
DM 98,–

NEU
W. Kassera/H. Schröder
Grafik mit Turbo Pascal
Beschreibung der Möglichkeiten dieser Programmiersprache. Vom Hercules-Modus bis zur 256-Farbgrafik.
1990, 517 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-89090-905-1
DM 89,–

NEU
A. Schneider
Applause II
Ein echter Praxis-Kurs. Grundlegende Arbeitstechniken und professionelle Anleitungen zur Farb- und Hintergrundgestaltung bei Grafiken.
1990, 176 Seiten, inkl. Diskette und 2 Dias
ISBN 3-89090-982-5
DM 79,–

W. Esser
Harvard Graphics
Eine schrittweise Einführung für den Anfänger und eine nützliche Hilfe mit vielen Praxis-Tips für den geübten Anwender.
1989, 356 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-306-1
DM 69,–

Dr. Noll
MIDI auf dem PC/XT/AT
Alle Grundmodule, um Ihrem Computer flotte Töne beizubringen. Mit Schnittstellen-Platine und zwei Disketten voller Hilfsprogramme.
1990, 216 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-809-8
DM 119,–*
* Unverbindliche Preisempfehlung

NEU D. Sillescu. **Artline 2.** Praxisorientierte Lektionen für alle notwendigen Arbeitsschritte. Von der Planung bis zur Ausgabe auf dem Fotosatzgerät. Dazu Tricks und Tips für Profis.
Lieferbar 1. Quartal 1991, 304 Seiten, inkl. Diskette. ISBN 3-89090-931-0
DM 59,–

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

1950/012



In den Katakomben des ersten Planeten (NES)


Opa macht Rabatz: Rygar und sein Lieblingsspielzeug (Lynx)

ER SAUST UND BRAUST

Solar Jetman

Ein alter Held aus den Anfängen der Computerspielära kehrt zurück. In den frühen achtziger Jahren tauchte der Astronautentollpatsch "Solar Jetman" in Spielen wie "Jet Pack" auf, die auf einem aufregenden Computer wie dem Sinclair Spectrum mit 16 KByte RAM liefen. Der populäre Held gibt jetzt seinen Moduleinstand, und das englische Programmierteam Rare spendierte ihm dazu ein neues Spielprinzip. Wer sich allerdings ein wenig bei Computerspielen auskennt, wird verblüffende Parallelen zu Titeln wie "Thrust" und "Oids" feststellen. In einem Dutzend Levels steuert Ihr das Raumschiff von Jetman, das in die unterirdischen Höhlen verschiedener Planeten fliegt, um dort die Einzelteile des sagenhaften "Goldenen Schiffs" aufzustöbern. Erschwert wird die Aufgabe nicht nur durch die neugierigen Aliens, die um Euch herumschwirren, sondern auch durch die Steuerung. Per Feuerknopfdruck verpaßt Ihr dem Schiff eine Ladung Schub, mit dem Joypad steuert man es in die gewünschte Richtung. Feinfühligkeit ist angesagt, denn hat der Raumer erstmal zuviel Dampf drauf, kann man ihn nur durch Gegenschub langsam abbremsen.

Aufgelockert wird die Einzelteilsuche durch ein paar Extras und ein freundliches Paßwortsystem: Habt Ihr einen Planeten geschafft, müßt Ihr ihn bei späteren Spielversuchen nicht noch mal abgrasen. *hl*

Geht so



Der olle Jetman hätte für sein Comeback ein einfallsreicheres Spielprinzip verdient als eine solche etwas abgestandene Thrust/Gravitar/Oids-Mischung. Immerhin ist die Actionvariante mit der tückischen Schubsteuerung auf dem Nintendo noch Neuland und damit eine Herausforderung für alle, die einen ungewöhnlichen Geschicklichkeitstest suchen. Den Extras zum Trotz ist das Spiel auf Dauer etwas einfallslos. Ein bißchen farbenfroher hätte die Grafik ausfallen dürfen. Solar Jetman hat einen gewissen Unterhaltungswert, aber gigantische Motivationsschübe sollte man sich auf Dauer nicht erwarten.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NES **48%**

Grafik: 37% Sound: 35% Schwierigkeit: schwer

KREISSÄGENMASSAKER

Rygar

Erbarmungslos reißen die Lynx-Entwickler einen Automaten-Oldie nach dem anderen aus dem wohlverdienten Ruhestand. Tecmos "Rygar" war einer der Pioniere gewalttätiger Jump'n' Run-Spiele: Level um Level mußte eine horizontal-scrollende Landschaft (mit finsteren Höhlensequenzen, malerischen Wäldern, reißenden Wasserfällen und tückischen Fallgruben) von vielfältigem Mutantenabschaum leergeräumt werden. Wie in Spielen dieses Jahrgangs üblich kann der Held laufen, sich ducken, springen und (in allen Lagen) ballern. Hüpft er einem Monster ins Genick, ist dieses paralysiert und so ein gefundenes Fressen für Rygars spektakuläre Kreissägen/Jo-Jo-Waffe.

Unter großen Steintafeln verbirgt sich so manches Extra: Die Waffe kann in Reichweite und Wirkungsradius aufgepeppt werden, das knackige Zeitlimit bekämpft man mit den passenden Zeitextras. Andere Bonussymbole spendieren Smart Bombs, Punkte, Punkte-Verdoppler und ein paar tödliche Tiger-Boots mit denen Tygar lästigen Monstern auch mit gutgezieltem Spunny den Garaus machen kann. Nachdem die Entwickler offensichtlich eine 1:1-Umsetzung (inklusive Intro- und Zwischensequenzen) anstrebten, fehlt jeglicher Endgegner und die Continue-Möglichkeit sammeln flinke Spieler nach jedem Level kräftig Punkte für die verbliebene Zeit; ab 50000 gibt es das erste Extraleben. *wi*

Geht so



Das fortgeschrittene Alter merkt man Tecmos Prügelknaben natürlich an, trotzdem macht "Rygar" auf dem Lynx eine recht gute Figur. Gerade das einfache Spielprinzip und die unkomplizierte Steuerung sorgen für unbeschwerte Jump'n'Run-Freude. Trotzdem glaube ich kaum, daß die Anfangsmotivation die ersten Spielstunden unbeschadet überlebt. Großartige Veränderung bringt ein neuer Level nicht, die Sonderwaffen wirken nach heutigem Maßstab zudem extrem antiquiert. Für Spielhallennostalgiker und für unterwegs genau das richtige, als Jump'n'Run für die 90er Jahre gerade noch Mittelmaß.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX **56%**

Grafik: 54% Sound: 56% Schwierigkeit: leicht



Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an "The Bard's Tal III; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis

4/90

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II



7/90

5/90

9/90

Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exclusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger



10/90

8/90

Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen



11/90

Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius

6/90





12/90



1/91

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;

Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exclusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

2/91



Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds



Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ, Wohnort

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27

KNAPP VORBEIGEPUTTET

Zany Golf



Electronic Arts' Mega-Drive-Umsetzung der abgedrehten Minigolfvariante "Zany Golf" hält sich leider etwas zu starr an das Computervorbild. Konnte man auf dem PC noch verstehen, daß das Scrolling etwas ruckelt, so ist dies auf dem Mega Drive fast schon eine Unverschämtheit. Die halbwegs gute Spielbarkeit ist zwar erhalten geblieben, doch stören die technischen Mängel schon etwas. Die Grafik ist nach wie vor putzig und liebevoll gezeichnet, doch sie wurde ebenfalls um keinen Deut verbessert. Eine der witzigsten Bahnen ist der "Hamburger Hill", bei dem man den Ball unter einen Fleischkops bugieren soll. Gleiches gilt für den Sound, der ziemlich lasch klingt. Wer sich an diesen Widrigkeiten nicht stört, der wird mit dem witzigen Zany Golf einige Zeit ordentlich Spaß haben. Wurden die neun Bahnen (ein paar mehr hätten nicht geschadet) allerdings geschafft,



Loch' ich jetzt ein, ist der Sieg hier mein (Mega Drive)

dann flacht die Motivation gewaltig ab. Ich kann nur hoffen, daß Zany Golf nicht repräsentativ für die Qualität von Computerspielumsetzungen auf das Mega Drive steht. Wenn man schon auf altbekannte Programme zurückgreift, dann sollte man wenigstens die Fähigkeiten des neuen Systems halbwegs nutzen. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		57%
Grafik: 43%	Sound: 37%	Schwierigkeit: mittel

MUSTERSCHÜLER

Atomic Robo-Kid

Gut!

Die Versetzung von der Spielhalle auf das Mega Drive ist am Action-Eleven "Atomic Robo-Kid" beinahe spurlos vorübergegangen. Die Levels wurden komplett übertragen und mußten auch bei der pompösen Grafik nicht abspecken. Lediglich der Sound litt etwas: Er trötet recht lasch und motivationslos vor sich hin. Beim Spielablauf blieb alles beim alten. Bevor man sich alle vier Levels einem Oberbösewicht zum Kampf stellt, ballert sich der metallische Roboterjüngling fröhlich-fetzig durch rabiate Alien-Horden. Eine Handvoll Extras versüßt dabei den hektischen Alltag. Im Vergleich zur bereits länger verfügbaren PC-Engine-Version lassen sich kaum Unterschiede ausmachen. Lediglich die Endgegner flackern hier und dort



Die Levels scrollen meist in alle Richtungen (Mega Drive)

etwas weniger auf dem Mega Drive. Atomic-Robo-Kid ist ein halbwegs originelles, ordentlich spielbares Actionspektakel. Leider ist die Spielfigur für die oft engen Gänge etwas groß geraten (wenig Platz, um den Feinden auszuweichen). So muten manche Stellen etwas unfair an. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Treco, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		69%
Grafik: 76%	Sound: 57%	Schwierigkeit: mittel

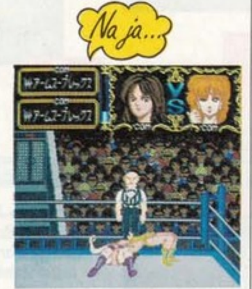
HÄNGEN UND WÜRGEN

Ringside Angels

Na ja...

Meine Damen und Herren, in der linken Ecke sehen Sie Helloween, den Schrecken des Abendlandes. Sie würgt und tritt, daß es nur so eine Freude ist. Sie trifft heute auf Guns Oyama, die mandeläugige Furie mit dem harten Kick" — Nein, wir machen jetzt keine dummen Witze; es gibt sie wirklich, die Mega-Drive-Simulation des kultivierten Zeitvertreibs "Damenringkampf". Acht markige Mädels stehen Euch bei "Ringside Angels" zur Wahl, um ein Turnier zu beginnen.

Ringside Angels hat außer dem "Sowas gibt's wirklich?"-Effekt wenig Aufregendes zu bieten. Das hektische Herumgefuchtel mit dem Joypad, um der Gegnerin mit dem Schwitzkastengriff zuvorzukommen, hat wenig spie-



Wehe, wenn sie losgelassen (Mega Drive)

lerischen Tiefgang und läßt dem Zufall viel Spielraum. Auch der hartnäckige Voyeur wird wenig befriedigt, denn die im naiven Stil gehaltenen Damen verströmen nicht mal eine laue Brise Lolita-Erotik. Japanische Beschreibungen mindern bei diesem Import außerdem den Durchblick. *hl*



Genre: Sport
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 100 Mark

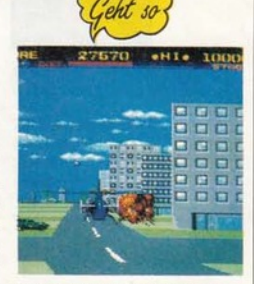
MEGA DRIVE		33%
Grafik: 40%	Sound: 41%	Schwierigkeit: mittel

3D OLE, SPIEL O.K.

Thunder Blade

Geht so

Nach der famosen "Afterburner"-Umsetzung von NEC Avenue für die PC-Engine durfte man auf die "Thunder Blade"-Adaption sehr gespannt sein. Die schlechte Nachricht zuerst: So gelungen wie Afterburner ist die vier Levels lange Hubschrauberballerei nicht. Jetzt die gute: Im Rahmen der PC-Engine-Fähigkeiten haben die Programmierer erstaunlich gute Arbeit geleistet. Die 3-D-Grafik ist flott, allerdings lange nicht so fließend wie bei Afterburner. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn die 3-D-Routinen bei Thunder Blade sind weitaus aufwendiger. Spielerisch kann man nicht großartig meckern. Mir persönlich gefällt die Mega-Drive-Version zwar etwas besser, Fans der Arcade-Originals dürften trotzdem zufrieden



Der Rotor rattert, das Fahrwerk klappert (PC-Engine)

sein. Zugegeben, der Spielautomat lebt größtenteils von der fantastischen 3-D-Grafik und der Hydraulik, doch den Entwicklern ist es gelungen, das Hubschrauber-Feeling halbwegs auf die PC-Engine zu retten. Im Rahmen der Hardwarevoraussetzungen eine durchaus gelungene Umsetzung. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		61%
Grafik: 60%	Sound: 63%	Schwierigkeit: mittel

MONSTERMODUL

Rampage

Geht so

Mit "Rampage" wurde ein weiterer Automaten-Oldie auf Lynx-Format zurechtgestutzt: Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Kostüme bekannter Filmmonster, um diverse amerikanische Großstädte dem Erdboden gleichzumachen. So prügelt man fröhlich (z.B. als Riesenaffe oder Dinosaurier) auf Hochhäuser ein, frißt Passanten und Bürgerwehrler. Diese verteidigen die Häuserblocks und zehren mit Maschinenpistolen und Dynamitstangen an der Lebensenergie des Spielers. Schmackhafte Bonusgegenstände frißt ein echtes Monster besonders gern: Der Spieler kann diese während seiner Hochhaus-Kletterpartien aus zerstörten Wohnungen herausgrapschen, um damit Wunden zu heilen oder Unverwundbarkeit zu erlangen. In späteren Levels hat er sogar Gelegenheit, Panzer zu zertrümmern und Hubschrauber aus der Luft zu prügeln. Die Lynx-Version dieses Zerstörungsspiels kommt sowohl grafisch als auch spielerisch dem Automatenvorbild angenehm nahe; der Sound ist hübsch, die Hintergrundmelodien wechseln von Level zu Level. Am etwas schlappen (und nicht gerade zeitlosem) Spielprinzip ändert sich dadurch freilich nicht viel. *wi*



Das städtische Abbruchkommando bei der Arbeit (Lynx)



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		51%
Grafik: 58%	Sound: 51%	Schwierigkeit: mittel

HAU WEG DEN BALL

Robo-Squash

Geht so

Laßt Euch von dem Zusatz "Squash" im Namen dieses Spiels nicht irreführen: "Robo-Squash" ist keine Sportsimulation, sondern eine 3-D-Variante der "Breakout/Arkanoid"-inspirierten Programme. Ihr seht von oben in einen rechteckigen Schacht hinab, der in der Mitte mit Mauersteinen und diversen Monstern bevölkert ist. An den beiden Enden befindet sich jeweils ein Schläger, mit dem ein Ball in der Röhre gehalten werden soll. Ihr bewegt den oberen Schläger, Euer Gegenspieler (entweder ein zweiter Lynx-Besitzer oder der Computer) steuert den Schläger auf der anderen Schachtseite. Verfehlt Ihr aus Versehen einen Ball, hinterläßt er einen roten Klecks auf dem Bildschirm, der die Sicht ziemlich behindert. Nach dem dritten Klecks geht die Spielrunde an den Gegner. Robo-Squash hat leider nur dann einen gehobenen Unterhaltungswert, wenn Ihr einen Spielpartner zur Hand habt. Gegen den Computer können auch die vorhandenen Extras nur wenig retten. *mg*



Das Schwerkraftgesetz ist hier außer Kraft (Lynx)



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		46%
Grafik: 41%	Sound: 43%	Schwierigkeit: mittel

GESCHICKT GEKLICKT



Shanghai

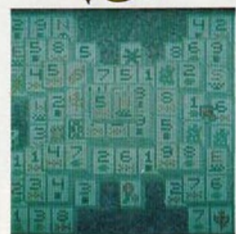
Super!



Der Kreis schließt sich. Der Denkspielklassiker "Shanghai" ist nun für fast jedes in diesem Universum erhältliche Videospiel oder Computerssystem zu bekommen.

Im Vergleich zum Original wurde die Lynx-Version ordentlich aufgepeppt. Neben dem Standardspielfeld (die Pyramide) gibt es fünf weitere Figuren. Der Übersichtlichkeit wegen darf man zwischen zwei Steinesets wählen — dem Original und einer etwas augenfreundlicheren Variante. Außerdem ist jeweils das Steinchen, auf dem sich gerade der Cursor befindet, vergrößert auf dem Bildschirm zu sehen.

So gibt es trotz des kleinen Monitors überhaupt keine Probleme, die Übersicht zu bewahren. Shanghai hat auf dem Lynx nichts von seiner Faszination verloren. Wer das Spiel noch auf keinem anderen System hat, der sollte sofort zugreifen. Kaum ein anderes Programm hat eine derart beruhigende, ja fast meditative Wirkung auf den Spieler. *mg*




Brautschau im elektronischen Zeitalter (Lynx)

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		85%
Grafik: 62%	Sound: 52%	Schwierigkeit: mittel

MINI-MOTODROM

F-1 Race



Eine ganze Grand-Prix-Saison im Westentaschenformat? Auf insgesamt 14 internationalen Rennstrecken fahrt Ihr sowohl gegen den Computer, als auch (via Verbindungskabel und brandaktuellen Vier-Spieler-Adapter) gegen bis zu drei befreundete Game-Boy-Besitzer. Gerast wird in altbekannter Manier: Durch Knopfdruck wird Gas gegeben, drückt man das Pad nach vorne, aktiviert sich zudem ein höchst effektiver Turboantrieb. Diese Gasfußorgie für Nintendos Handheld ist durch und durch gelungen. Trotz leichtem 3-D-Ruckeln sind die Batterien des Game Boys nach kurzer Aufwärmphase ernsthaft in Gefahr. Die Steuerung ist einfach, die Kollisionsabfrage fair. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen fällt es nicht allzu schwer, auf der Strecke zu bleiben und Grünstreifen und anderen Fahrzeugen auszuweichen. Was nicht heißt, daß der Sieg (für eine Starterlaubnis auf dem nächsten Kurs nötig) leicht errungen ist: Zum Glück kann man die vielfältigen Hintergrundgrafiken der diversen Rennstrecken auch mittels dem Practice-Modus bestaunen. Eine ganze Rennsaison durchzustehen, dürfte auch erfahrenen Verkehrsrowdys schwerfallen. *wi*



Ein Game Boy gibt Gas



Genre: Sport
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 60 Mark

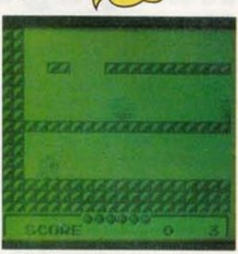
GAME BOY		74%
Grafik: 69%	Sound: 61%	Schwierigkeit: schwer

ROBOTERKEILEREI

After Burst



In dem Actionspiel um riesige Kampfdroiden "After Burst" gibt's drei Spielmodi: einmal das nackte Duell gegen einen Computergegner und den Arenakampf gegen einen Kumpel, jeweils in altbewährter Seitenansicht. Im dritten Modus mußt Ihr in jeder Spielstufe, die aus jeweils einem Bild besteht, eine kugelförmige Raumstation per Laser zerstören. Leider steht Euch bei Eurer Aufgabe einiges im Weg. Zum einen gibt es da feindliche Roboter, die Euch an die Blechhaut wollen, zum anderen ist der Weg zur Kugel mit allerlei Hindernissen gespickt.



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

Um ans Ziel zu gelangen, ist Euer Roboter mit allerlei Finessen ausgerüstet. Er kann laufen, dank Düsentriebwerk hoch springen und per Knopfdruck den Abschußwinkel seiner Waffe verändern. Zusätzlich könnt Ihr einstellen, wie weit der Schuß fliegen soll. Dies ist wichtig, um Feinde zu treffen, die sich hinter einem Hindernis verborgen halten. Habt Ihr die Station erwischt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Grafisch und spielerisch sorgt After Burst zwar nicht für gewaltige Jubelstürme, für eine nette, unbeschwerte Ballerei, gerade im Duett, reicht's aber allemal. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY		59%
Grafik: 48%	Sound: 47%	Schwierigkeit: mittel

BLASE-BALG

Bubble Bobble



Das Game-Boy-Geschäft läuft glänzend, immer mehr Softwarefirmen graben deshalb gestandene Spielhallenklassiker aus, damit man sein geliebtes "Pac Man", "Space Invaders" oder "Bubble Bobble" auch unterwegs spielen kann. Letzter Titel von Taito hat schon auf Computern und anderen Videospielsystemen für Verzückung gesorgt: Ein netter Saurier muß seine Gegner mit Seifenblasen einnebeln und dann wegkicken. Als Lohn verwandelt sich der Schuft in eine Frucht, die Bonuspunkte bringt. Damit die Sprites in einer vernünftigen Größe dargestellt werden können, ist immer ein Ausschnitt des Spielfelds zu sehen, der gescrollt wird. Außerdem kann man jeden einmal erreichten Level per Paßworteingabe direkt wieder anwählen. Die



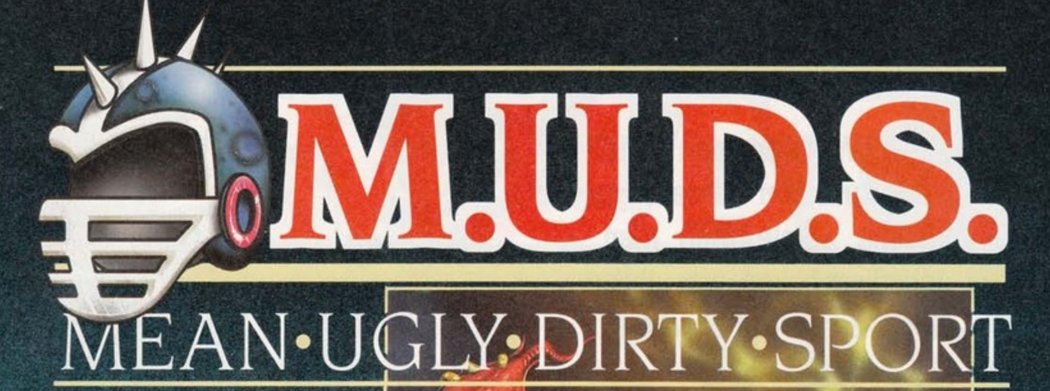
Die Seifenblasen bringen Monster zum Rasen (Game Boy)

Spielbarkeit der neuen Version ist tadellos und leidet nicht allzusehr unter der Schwarzweißgrafik. Wenn Euch ein spritziges Plattformspiel noch in Eurer Game-Boy-Sammlung gefehlt hat, ist das unverwüstliche Bubble Bobble durchaus geeignet, diese Lücke zu füllen. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY		67%
Grafik: 68%	Sound: 69%	Schwierigkeit: mittel



Erleben Sie MUDS, das ultimative Sportspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufbolde. Führen Sie ein Team aus 13 unfreiwilligen (da verurteilten) Spielern zum Sieg!







Bildschirmfotos: IBM PC EGA

Rainbow Arts®

© 1990 RAINBOW ARTS Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 4000 Dusseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulen, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

... **Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:**
... **16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen**
... **16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,**
... **einfache Mausbedienung,**
... **2 Spieler als Team oder gegeneinander,**
... **vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!**

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

...PLAY DIRTY!

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG



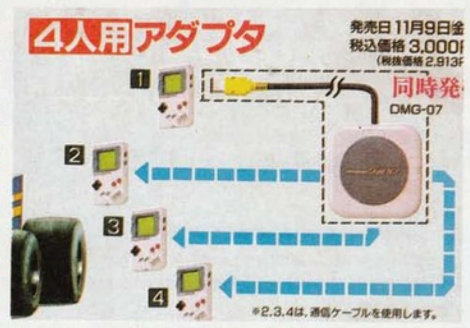
Wir berichten rund um den Game Boy: Welche Spiele muß man unbedingt haben, was gibt's Neues an der Zubehörfront.

UNENTBEHRLICHES für unterwegs

Der Game Boy hat seinen Siegeszug auch bei uns angetreten: Bis heute sind knapp eine halbe Million Exemplare des schnuckligen Taschenspielers in Deutschland über den Ladentisch gegangen. Unter so manchem Christbaum wurde an Heiligabend ein Game Boy samt "Tetris" aus dem Geschenkpapier geschält. Selbst Leute, die Computer- und Videospielen bislang ablehnend gegenüberstanden, konnten sich der Faszination von "Tetris", "Tennis" oder "Super Mario Land" trotz schlichter Schwarzweißgrafik nicht entziehen. Um all den frischen Game-Boy-Jüngern den Einstieg zu erleichtern, präsentieren wir an dieser Stelle 15 erhältliche Game-Boy-Module, die jeder haben sollte. Manche Spiele bekommt man offiziell in allen Kaufhäusern, die meisten sind allerdings momentan nur als Import aus Amerika oder Japan bei diversen Versandhändlern zu beziehen. Bei diesen Programmen muß man sich mit teils unverständlichen Anleitungen (schon in den Japanischkurs eingetragen?) herumärgern, was bei allen von uns empfohlenen Spielen kaum ins Gewicht fällt. Außerdem stellen wir interessantes neues Zubehör vor. *mg*

Aus zwei mach vier

Mit das Schönste am Game Boy und seinen Spielen sind die Zwei-Spieler-Modi. Module wie "Tetris", "Tennis" oder "Quarth" machen mit einem Partner gleich noch mal soviel Spaß. Mehr als zwei Personen konnten bislang allerdings nicht gleichzeitig antreten. Das wird sich in Zukunft ändern. In diesen Tagen erscheint in Japan ein **Vier-Spieler-Adapter** von Nintendo, der es erlaubt, das passende Programm vorausgesetzt, im Quartett loszulegen. Als erstes Spiel unterstützt das Autorennen "F1-Race" (siehe Test in dieser Ausgabe) den Adapter. Es ist damit zu rechnen, daß in Zukunft weitere Module auch einen Modus für bis zu vier Spielern bieten werden. Der Adapter soll um die 50 Mark kosten, und ist als Import erhältlich. *mg*



Im Quartett echt nett: Noch mehr Game-Boy-Spaß mit dem Vier-Spieler-Adapter (Bildquelle: Nintendo of Japan)

Licht ins Dunkel

Eines der größten Mankos des Game Boys war es bislang, daß man nur bei ausreichend Licht spielen konnte. Dank dem **Game-Light** von Nuby ist jetzt Besserung in Sicht. Der praktische Lichtspender wird über den Bildschirm des Game Boys plaziert und hält dort sattelfest. Leider benötigt das Game Light zusätzlich vier "AA"-Batterien (die stecken auch im Game Boy), was natürlich das Gewicht der Kombination (Game Boy und Game Light) beinahe verdoppelt. Dadurch wird der Game Boy auch etwas kopflastig, was allerdings bei normaler Spieldauer ganz gut verkraftbar ist. Etwas kräftiger schlägt dagegen die Tatsache auf den Magen, daß der Game Boy nun nicht mehr so problemlos in jede Westentasche paßt. Handlicher als das Lynx ist er trotzdem noch.

Die Qualität der Beleuchtung ist dagegen in Ordnung. Selbst bei absoluter Dunkelheit kann man ohne Probleme spielen. Wer des öfteren bei seinen Game-Boy-Aktivitäten unter Lichtmangel zu leiden hat, der kann sich das knapp 30 Mark teure Game Light durchaus zulegen. Den Vertrieb in Deutschland hat übrigens die Firma Vidis übernommen. *mg*

15 empfehlenswerte Game-Boy-Spiele

Titel	Hersteller	Beschreibung	POWER-WERTUNG
Tetris	Nintendo	Beste Version des genialen Tüftelspiels mit spannendem Zwei-Spieler-Modus und Langzeitmotivation.	96%
Tennis	Nintendo	Hervorragendes Tennisspiel mit ausgefeilter Steuerung, vier schlagkräftigen Computergegnern und Zwei-Spieler-Modus.	90%
Super Mario Land	Nintendo	Tolles Geschicklichkeitsspiel im Stil von "Super Mario Bros." mit neuen Features und vier Levels, drei Spielstufen.	88%
Kwirk/ Puzzle Boy	Acclaim	Fesselndes Tüftelspiel mit Unmengen verzwickter Levels und einem interessanten Zwei-Spieler-Modus.	88%
Dr. Mario	Nintendo	Mischung aus "Tetris" und "Vier in einer Reihe". Die originelle Spielidee sorgt für langfristige Motivation — auch zu zweit.	83%
Castlevania	Konami	Prachtvolles Action-Adventure mit vier großen Levels. Besser als die beiden Castlevania-Spiele auf dem NES.	83%
Bomber Boy	Hudson Soft	Herrlich destruktives Geschicklichkeitsspiel um und mit Bomben. Macht alleine viel Spaß, zu zweit schon heute ein Klassiker.	82%
Quarth	Konami	Tolles Geschicklichkeitsspiel mit taktischem Einschlag, massig Extras und motivierendem Zwei-Spieler-Modus.	84%
Sokoban 1 & 2	Pony Canyon	Prima spielbare Umsetzung des Tüftelhits. Beide Module bieten je um die 100 knifflige Levels.	81% / 78%
Puzznic	Taito	Packendes Denkspiel mit über 100 verzwickten Levels. Auch in Schwarzweiß wunderbar spielbar.	80%
Nemesis	Konami	Rasantes, horizontal scrollendes Actionspiel mit schmucker Grafik. Fünf Levels und nette Extras sorgen für Abwechslung.	80%
Gargoyle's Quest	Capcom	Sehr schweres, aber ungemein fesselndes Action-Adventure im Stil der "Zelda"-Serie inklusiv Paßwortmodus.	80%
Hyper Lode Runner	Bandai	Tolle Variante des Klassikers. Extrem verzwickte Levels fordern Geschick und graue Zellen aufs Härteste.	79%
Final Fantasy Legend	Square	Packendes Rollenspiel mit Dutzenden von Monstern, Zaubersprüchen, Ausrüstungsgegenständen und Batterie.	78%
Batman	Sun Soft	Tolles, horizontal scrollendes Geschicklichkeitsspiel mit vier abwechslungsreichen Levels und schöner Grafik.	80%



Head On

Vor knapp zehn Jahren hieß es "Dodge'Em" und wurde auf der VCS-Konsole gespielt. Heute macht es als "Head On" die Game Boys unsicher. Mit einem Rennwagen düst Ihr über den Bildschirm und sammelt Pillen ein. Zusätzlich zum wenig abwechslungsreichen Originalspiel gibt es eine erweiterte Variante, die mit Extras aufwartet sowie einen Zwei-Spieler-Modus. Trotz der einfachen Spielidee macht Head On kurzfristig Spaß. Kein Modul, an dem man wochenlang hängt. *mg*

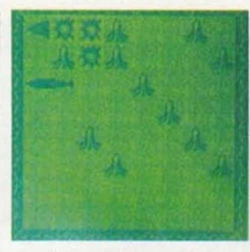
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmo
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 52%
Grafik: 23% **Sound: 23%**
Schwierigkeit: mittel



Ninja Adventure

Jalecos gradliniges Jump'n Run-Abenteuer "Ninja Adventure" ist trotz kurzzeitiger Japanisch-Einlagen problemlos spielbar. Man hüpft unerschrocken durch mehrere horizontal scrollende Levels, schießt auf Feinde, sammelt zwecks Energiegewinnung deren Überreste auf und tritt zum Duell gegen diverse Obermotze an. Das Ganze ist nicht sonderlich spektakulär, aber ohne große Mankos. Ein netter Geschicklichkeitstest, den man nicht unbedingt haben muß. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 58%
Grafik: 61% **Sound: 50%**
Schwierigkeit: mittel



Navy Blue 90

Wer zu faul ist, "Schiffe versenken" mit Papier und Bleistift zu spielen, kann jetzt mit dem Game Boy auf Feindfahrt gehen. Ihr tretet gegen einen happigen Computergegner an oder schickt die Pötte eines Kumpels zu den Fischen. Neben sieben unterschiedlichen Schiffen und Flugzeugen habt Ihr die Wahl zwischen diversen Bömbchen und Spionagebojen, die Euch die Positionen der gegnerischen Schiffe verraten. "Navy Blue 90" bietet leider wenig Fortschritt zum ersten Teil. *vw*

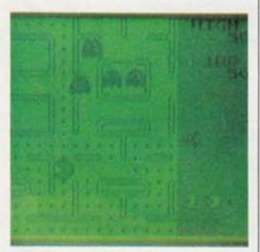
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Use Corporation
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 39%
Grafik: 53% **Sound: 24%**
Schwierigkeit: mittel



Astro Rabby

"Astro Rabby" ist ein Geschicklichkeitsspiel der etwas seltsamen Art. Ihr seht die Spielfläche aus der Vogelperspektive. Mit Eurem Astro-Hasen düst Ihr über die Landschaft und springt dabei von Turm zu Turm. In den Türmen sind Extras versteckt, die Euch das Hoppelhasenleben etwas erleichtern. Abgesehen von dem nicht gerade furiosen Spielprinzip (hüpfen und sammeln) ist Astro Rabby auch grafisch keine Offenbarung. Es fällt schwer die jeweiligen Gegner auf dem Boden auszumachen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: IGS
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 44%
Grafik: 34% **Sound: 22%**
Schwierigkeit: mittel



Pac-Man

Diesen Herrn im zeitlos-gelben Grinse-Outfit muß man nicht mehr vorstellen. Namcot hat es geschafft, den Spieleklassiker pixelgenau auf den Game Boy zu übertragen: Beim Spielen fühlt man sich 10 Jahre jünger. Nichts wurde weggelassen, nichts hinzugefügt. Da das Spielfeld in seiner ganzen Pracht nicht auf dem Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Wer "Pac-Man" schon immer unterwegs spielen wollte, der wird sich freuen; Pillengegner sollten das Modul einfach ignorieren. *mg*

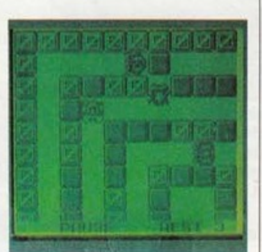
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 53%
Grafik: 31% **Sound: 20%**
Schwierigkeit: mittel



Go! Go! Tank

Der Spieler steuert in zwölf Levels einen Flieger; der sammelt mit einem Greifarm Steine auf, die einem computergesteuerten Panzer im Weg liegen. Mit den Steinen baut man dann Treppen, um den Panzer ins Ziel zu bringen. Die ersten Levels sind noch ganz einfach, aber dann wird's happig. Der Flieger zieht immer nach oben, so daß man beim Steuern aufpassen muß — man knallt fürchterlich schnell gegen ein Hindernis. Nette Idee, spielerisch guter Durchschnitt. *al*

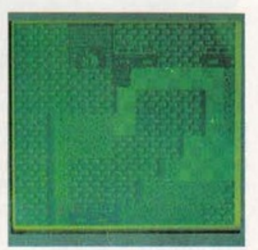
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Copya System
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 51%
Grafik: 42% **Sound: 48%**
Schwierigkeit: schwer



Battle Bull

Ein kleiner Bulldozer schiebt Spielsteine auf seine Gegenspieler — päng, weg sind sie. Nach jeder bestandenen Runde darf man einen Shop besuchen. Der hat folgendes im Angebot: stärkere Motoren, stärkere Schaufeln zum schnelleren Schubsen, ein paar Extraleben, einen Supersprung, und sogar Waffen, mit denen man der Konkurrenz eins auf die Panzerung brennen kann. Ein Paßwortsystem und ein Zwei-Spieler-Modus runden das nette, aber nicht sonderlich gehaltvolle Spiel ab. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Seta
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 53%
Grafik: 49% **Sound: 38%**
Schwierigkeit: mittel



Momopei

Momopei, der Held dieses Geschicklichkeitsspiels, schwingt flott einen kleinen Schrubber, mit dem er alle verdreckten Bodenfliesen im königlichen Schloß säubern darf. Diverse Geister, mit denen er nicht kollidieren darf, kreuzen seinen Weg; Momopei kann kurzzeitig Extras benutzen, die ihm das Leben etwas leichter machen. Das Spiel ist ganz niedlich, aber alles andere als ein Knüller. Auf Dauer wird's eintönig, da helfen auch die nette Aufmachung und die fünf Continues nichts. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sigma
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 47%
Grafik: 54% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: mittel

PIXE

Der Ruf nach "Pixel-Pracht" wurde erhört. Zuletzt vor zwei Jahren erfreuten wir die Leser mit Bildern, die wir im Rahmen unserer Tests nicht zeigen konnten, die dennoch zu schön sind, um sie unter den Teppich zu kehren: Gelungene Ladebilder und vorbildliche Introgemälde, Grafiken aus Vor-, Ab- und Nachspännen. *wi*



Danke, Martin! "Super Mario Land" ist durchgespielt, gut gelaunt verabschieden sich Hauptakteur Mario (links), der momentan arbeitslose Bruder Luigi (rechts) und die Märchenprinzessin (Mitte) von ihrem Retter und größten Fan.

Feministinnen im 21. Jahrhundert: Ist der erste Level leergeballert, zeigt sich dem Spieler ein "Burning Angels" in typischer Arbeitskleidung.

L-PRACHT





Mädels & Meretzky: Der Ex-Infocom-Erzähler und "Sorcerers get all the Girls"-Programmierer genießt die Vorzüge seines Standes. Das Titelbild ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf stapelweise Grafik vom Feinsten.



Wer bei Psygnosis übelst klaut, der hat auch das Intro meist abgeschaut: Klar, daß Readysoft bei der Entwicklung ihres "Beast"-Konkurrenten "Wrath of the Demon" auch auf den protzigen Vorspann nicht verzichten wollten.

Märchen und Mythen made in Japan: Hat man den ersten Level des Actionknallers "Elemental Master" glücklich durchspielt, gesellt sich eine gute Fee mit Rat und Tat zum gestreßten Mega-Drive-Helden.

GEFUNDEN: DER BESTE SPIELEKENNER

Nun steht er fest: der beste Spielekenner. Insgesamt mußten 90 knallharte Fragen beantwortet werden; eine Aufgabe, die nur drei (!) Einsender knapp schafften. Redaktionsfee Ulli zog mit verbundenen Augen den Gewinner: Reinhard Schaffner aus Fridolfing. Reinhard darf sich nun auf ein unvergeßliches Erlebnis freuen: einen Besuch mit einer Begleitperson in Disneyworld. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts. Wir gratulieren von Herzen.

Außerdem haben gewonnen...

...einen Commodore Amiga: Gregor Mechtersheimer, 8134 Niederpöcking,

...ein Sega Master System: Timo Sticher, 2848 Vechta,

...einen Game Boy:
Christoph Nagel, 2190 Cuxhaven 1,
Michael Hürth, 4630 Bochum 1,
Ralf Kick, 7706 Eigeltingen,
Daniel Gatti, 6457 Maintal 3,
Walter Schmies, 4470 Meppen,

...ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen:
Bernhold Fredrik, CH-4106 Therwil,
Gunnar Schulte, 5600 Wuppertal 11,

...je ein Exemplar "Battle of Britain", vom Programmierer handsigniert:
Wolfgang Seifert, 8720 Schweinfurt,
Daniel Nav, 6090 Rüsselsheim,
Albert Moll, 5000 Köln 91,
Oliver Hollmann, 5750 Menden 1,
Holger Töpfer, 8500 Nürnberg,
Dariusz Rozanski, 5880 Lüdenscheid,
Oliver Rieckers, 2803 Weyhe,
Marcus Hohnstädt, 2847 Barnstorf
Christoph Weiss, A-1050 Wien,
Alwin Ibba, 8000 München 83.

Und hier die Antworten auf die Fragen:

1. Frage
Durch welche Leistung wurden die Sowjetrussen Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow berühmt?
Sie erfanden "Tetris".

2. Frage
Von welchem Programmierer stammt der Spruch "Die meisten Dinge in unseren Spielen sind so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie"?
Marc Crowe

3. Frage
Welchen der folgenden drei Herren kann man in "Ultima V" als Fighter in seine Party aufnehmen?
Geoffrey

4. Frage
Wie heißt der Oberschurke in Capcoms "Tiger Road"?
Ryu Kin Oh

5. Frage
Zu welchem der folgenden drei Fußballer gibt es noch *kein* Computerspiel?
Franz Beckenbauer

6. Frage
Wie heißen die Geschwister der Comicfigur Starkiller?
Trantor, Rygar, Gryzor und Rastan

7. Frage
Wie heißen die beiden Helden in Tengens' "Xybots"?
Rock und Ace

8. Frage
Wie heißt die zu rettende Prinzessin in "Dragon Spirit"?
Alicia

9. Frage
Es gibt ein Sportspiel, das den Namen des Kanadiers Wayne Gretzky trägt. Waynes Beruf ist...
Eishockeyprofi

10. Frage
Wie heißt der Bruder von Mario in den Spielen "Mario Bros." und "Super Mario Bros."?
Luigi

11. Frage
Welcher der drei folgenden Boxer kommt *nicht* im Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out" vor?
Macho Maga

12. Frage
Von welchem japanischen Hersteller stammt der Spielautomatenklassiker "Space Invaders"?
Taito

13. Frage
Wie viele "Batman"-Computerspiele hat Ocean bisher veröffentlicht?
drei

14. Frage
Welches Computerspiel wählte POWER PLAY zum "Flop des Jahres 1988"?
Whirligig

15. Frage
Bei welcher Softwarefirma arbeitete Bob Jacob, bevor er 1986 Cinemaware gründete?
Aegis

16. Frage
Welche der drei folgenden Steinzeitbeschäftigungen findet man als Disziplin bei Electronic Arts' "Caveman Ugh-lympics"?
Partnerweitwurf

17. Frage
Welche Staatsangehörigkeit hat "Quedex"-Programmierer Stavros Fasoulas?
finnisch

18. Frage
In welchem Rollenspiel gibt es ein Dungeon namens "Berlin"?
The Bard's Tale III

19. Frage
Wie heißt der vollständige Titel dieses deutschen Adventures: "Mit Jeans und..."
Hellebarde

20. Frage
Was hat "Life Force" mit "Salamander" zu tun?
Die Spiele sind bis auf die Namen identisch.

21. Frage
Welche Nummer hat das "Attack Sub" in der gleichnamigen U-Boot-Simulation von Electronic Arts?
688

22. Frage
Mit welchem der folgenden drei ST/Amiga-Spiele hatte 3-D-Experte Jez San *nichts* zu tun?
Interphase

23. Frage
In welchem Programm kann man als Spielfigur einen der beiden Söhne eines gewissen Yoshimoto wählen?
Lords of the Rising Sun

24. Frage
Welche Monster hat Oberbösewicht Tarjan beim Endkampf in "The Bard's Tale III" um sich geschart?
Rock Demons, Black Slayers und Vampire Lords

25. Frage
Wie hieß das erste Computerspiel, das die amerikanische Softwarefirma FTL veröffentlichte?
Sundog

26. Frage
Bei welchem der folgenden Sportspiele gibt es *keine* gelben Karten (Verwarnungen)?
Microprose Soccer

27. Frage
Von welchem Programmierer stammt der Satz "Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles, was ich kenne, sind Pixel"?
Al Lowe

28. Frage
Welches Benzin tankt Trantor für seinen Flammenwerfer in der 15. Folge von Starkiller?
Metaxo bleifrei

29. Frage
Was haben die ST-Versionen von "Turbo Out Run", "African Raiders" und "Road Blasters" gemeinsam?
Alle drei sind Rennspiele.

30. Frage
Bei welchem Lucasfilm-Games-Programm war George Lucas entscheidend am Spieldesign beteiligt?
"Rescue on Fractalus": Erst auf seine Anregung hin konnte man die Gegner abschießen.

31. Frage
Was haben "California Games", "World Games" und "Ghostbusters" gemeinsam?
Sie erschienen erst als Computerspiel, dann als Videospiel.

32. Frage
Welcher Automatenhersteller verwendet in vielen seiner Spiele die Währung "Zenny"?
Capcom

33. Frage
Wie viele "Ghostbusters"-Computerspiele hat Activision bisher veröffentlicht?
drei

34. Frage
Was wird bei "Time Scanner" simuliert?
Flipper

35. Frage
Wie heißt die letzte der 500 "Populous"-Welten?
Shadwildon

36. Frage
Was haben die Filme "Running Man", "Terminator" und "Red Heat" gemeinsam?
Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller

37. Frage
Wie groß ist die Farbpalette von Ataris Oldie-Videospiel VCS 2600?
256 Farben

38. Frage
Welcher der folgenden drei Softwareklassiker stammt von "Typhoon Thompson"-Designer Dan Gorlin?
Choplifter

39. Frage
Durch welche Stadt fährt man in Spectrum Holobytes Simulation "Vette"?

San Francisco

40. Frage
Mit welchen der folgenden Jobs verdiente sich Andrew Hewson in der Zeit, bevor er Hewson Software gründete, seine Brötchen?
Radiocarbon-Experte im British Museum

41. Frage
In welchem der folgenden Spiele aktiviert man den Cheat-Modus mit dem Satz "We're on a mission from god1"?
Starglider II

42. Frage
Welches der folgenden Spiele ist *keine* Basketball-Simulation?
Hardball

43. Frage
Was haben die Computerspiele "Summer Games", "Sentinel Worlds I" und "Budokan" gemeinsam?
Grafiken von Michael Kosaka

44. Frage
Interplays "Neuromancer" ist die Umsetzung eines...
Romans

45. Frage
Wie heißt der Lieblings-Fußballverein von Sound-Programmierer Martin Galway?
Manchester United

46. Frage
Wer veröffentlichte das offizielle Computerspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 1986?
U.S. Gold

47. Frage
Welches der folgenden Softwarehäuser hat noch *keine* Golfsimulation veröffentlicht?
Epyx

48. Frage
Wer hortet im Adventure-Klassiker "Maniac Mansion" das Benzin für die Kettensäge?
Niemand: Es gibt keines.

49. Frage
Von welchem Hersteller stammt der "Donkey Kong"-Spielautomat?
Nintendo

50. Frage
Zu welchem der folgenden Comichelden veröffentlichte U.S. Gold ein Computerspiel?
Captain America

51. Frage
Wie lautete Starkillers erster Satz in der ersten Folge des Starkiller-Comics?
"Das Universum wird vor mir im Staube kriechen!"

52. Frage
Wie heißt die Sega-Master-System-Umsetzung von Segas Spielautomat "S.D.I."?
Global Defense

53. Frage
Welches Programm wählten die Leser von Happy-Computer 1984 zum Computerspiel des Jahres?
Summer Games

54. Frage
Zu welchem der folgenden Computerspiele gab es *keinen* Nachfolger?
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

55. Frage
Welches der folgenden Krimi-Adventures ist *nicht* von Infocom?
Borrowed Time

56. Frage
Welches der folgenden drei Flugzeuge taucht im Titel von zwei Microprose-Simulationen auf?
F-15

57. Frage
Wie heißt der gefiederte Held in "New Zealand Story"?
Tiki

58. Frage
Welcher der folgenden Oldie-Computer hatte vier Joystick-Ports?
Atari 800

59. Frage
Wie heißt die schmucke Polizistenfigur aus der "Police Quest"-Reihe?
Sonny Bonds

60. Frage
Welche Simulation stammt *nicht* vom "Their finest hour"-Programmierer Lawrence Holland?
PT 109

61. Frage
Wie viele Mannschaften kämpfen im Ligamodus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?
28

62. Frage
Welches der folgenden drei ST/Amiga-Spiele wurde *nicht* von Steve Bak programmiert?
Xenon

63. Frage
Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computerspiele?
drei

64. Frage
Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' Kampfspiel "Budokan"?
Jiyu-Renshu

65. Frage
Wie heißt das 3-D-Grafiksystem, das bei den Spielen "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?
Freescape

66. Frage
Wo findet man "Dullsville"?
In "Sim City"

67. Frage
Welches der drei folgenden Spiele ist *keine* Umsetzung eines Sega-Automaten?
Lock On

68. Frage
Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?
Empire

69. Frage
Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategiespiel von PSS statt?
Europe

70. Frage
Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?
U.S. Gold

71. Frage
Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocomler Brian Moriarty?
Zork

72. Frage
Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Simulation "Gunship"?
AH-64 A "Apache"

73. Frage
Welche Welt ist *nicht* auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?
Legoland

74. Frage
Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" im Klassiker Elite maximal mit sich führen?
vier

75. Frage
Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga?
motherfuckenkiwibastards

76. Frage
Heißt das Spiel "Better dead than...
...alien

77. Frage
Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?
Elvin Atombender

78. Frage
Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschenkt?
acht

79. Frage
In welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?
In Lytton

80. Frage
Welcher Star half den Exxos-Programmierern für "Captain Blood" mit digitalisierten Songs aus?
Jean Michel Jarre

81. Frage
Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?
Ice Climber

82. Frage
Wie hieß der erste Atari-Automat?
Pong

83. Frage
Was sammelte man in "Boulder Dash"?
Diamanten

84. Frage
Welche Sensation gehört *nicht* zu den "Circus Attractions"?
Dressurnummer

85. Frage
Wer sind die "Tuner"?
Alle "Kult"-Spieler

86. Frage
Wie viele verschiedene Klötzchentypen gibt es bei "Tetris"?
sieben

87. Frage
Mit welcher Tastenkombination bekommt man beim "F16 Falcon"-Cheat mehr Munition?
«X»,«SHIFT» und «Control» drücken

88. Frage
Wie heißt die Spielfigur, mit der man in Midwinter immer startet?
John Stark

89. Frage
Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wastland in seine Party nehmen kann?
Ace

90. Frage
Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?
144

al



Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

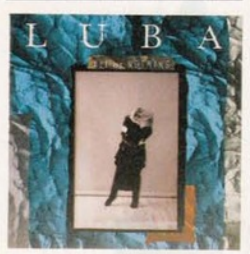


Robert Palmer: Don't explain

Das Bügelfaltenlächeln täuscht nicht darüber hinweg: Palmers Neuste ist ziemlich lasch. Zwar beginnt "Don't explain" mit saftigem Hardrock, durchgestylten Riffs und Wimmersoli, doch nach drei weiteren harten Stücken geht's quer durch den Gemüsegarten: Vom Softie-Reggae über A-Capella-Schnulzen zur puren gehauchten Barmusik, bei der man sich am besten wimmernd an den nächsten Tresen krallt. Wer mehr von Palmer wissen will, sollte auf den Sampler "Addictions" zurückgreifen. *al*

EMI CDP 79 5464 2
66:35 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

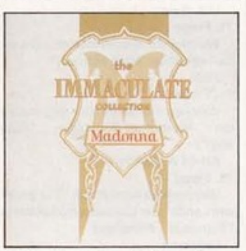


Luba: All or nothing

In der heimeligen Einsamkeit Kanadas brodelte jahrelang ein Rock-Vulkan, der dank "All or nothing" auch in Europa ausbrechen dürfte. Frische, unverbrauchte Pop- und Rockmusik vom Allerfeinsten wird von Sängerin und Komponisten Luba samt Band so knackig präsentiert, daß einigen heimischen Hitparaden-Hüpfern das Playback-Band im Recorder verschmort. Wenn es in der Klüngel-verseuchten Musikszene noch Gerechtigkeit gibt, muß diese fantastische Platte in den Top ten landen. *mg*

Capitol CDP 79 3176 2
49:51 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC

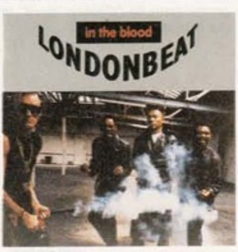


Madonna: The immaculate Collection

17mal Madonna, 17mal perfekt inszenierte Popmusik: Die Auswahl der Songs auf der "Best of"-CD (zwei neue Stücke sind dabei) ist größtenteils geglückt. Vom gefühlvollen "Live to tell", über das kontroverse "Like a Prayer" bis hin zum aktuellen Zankapfel "Justify my Love" ist fast alles vertreten, was bekannt und hitparadengeprüft ist. Um auch Besitzer der bisherigen Madonna-Alben zum Kauf zu animieren, wurden einige Lieder neu abgemischt — der Unterschied hält sich allerdings (zum Glück) in Grenzen. *mg*

Sire/Warner 7599-26440-2
73:34 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Londonbeat: In the Blood

Mit den Dancefloor-Formationen ist das so eine Sache: Meist reicht die musikalische Potenz nur zur dahingesampelten Eintagsfliege; auf die Hitsingle folgt der Gang ins Noten-Nirwana. Londonbeat bieten Erstaunliches: Tanzbare Rhythmen mit richtigen Melodien unterlegt — sowas gibt's auch noch. Zwar kommen nicht alle Songs an das Kaliber der Hits "I've been thinking about you" und "A better Love" ran, aber man kann sich die CD anhören, ohne daß eine Nummer wie die andere klingt. *hl*

RCA ZD 74810
50:28 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

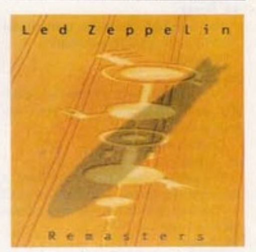


Debbie Gibson: Anything is possible

Um es sich mit keinem Fan zu verscherzen, hat der Gibson-Clan (Multitalent Debbie komponiert, singt, arrangiert und produziert; Mutter Diana managt und produziert mit) die neue CD strikt zweigeteilt. Acht Stücke bieten flotte Dancefloor-Nummern (sehr gut: "Deep Down"), ebensoviele Songs sind eher für einen romantischen Schmuseabend geeignet. Trotz der enormen Quantität kommt das Album nicht an die gute "Electric Youth"-CD heran. *mg*

Atlantic 7567-82167-2
73:38 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Led Zeppelin: Remasters

Daß harter Bluesrock auch zum Zu- und Reinhören taugen kann, beweisen die auf Digitalniveau gebrachten größten Erfolge von Led Zeppelin. Die legendäre Formation um Robert Plant und Jimmy Page ist auf diesem Doppelalbum mit so ziemlich allen Hits vertreten. Im Vergleich zum einfallslosen Dröhn- und Würgsound so mancher Speed-Metal-Nachwuchscombo ist die Klangkraft des Zeppelin-Vermächtnisses eine wahre Wohltat. *hl*

Atlantic 7567-80415-2
145:07 Minuten (2 CDs) / 26 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Molly Hatchet: Greatest Hits

Songtitel wie "Whiskey Man" oder "Shake the House down" deuten schon, wo es musikalisch langgeht: Molly Hatchet pflegen die Weisen des rauhen Südstaatenrocks, gitarrenlastig und für erhöhte Lautstärke besonders geeignet. Neben zwei neuen Titeln bietet ihre Greatest Hits-CD zehn ältere Tracks. Auf Dauer klingt alles ein bißchen ähnlich, aber einen gewissen Holzhammercharme kann man den kernigen Krachern nicht absprechen. Mächtig fetzig. *hl*

Epic 467593 2
59:12 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Peter Gabriel: Shaking the Tree

Überfällig war sie, die "Greatest Hits"-Zusammenstellung von Peter Gabriel. Alten Fans des ehemaligen Genesis-Frontmanns wird nichts Neues geboten; alle Songs waren schon einmal veröffentlicht worden. Neben Knallern wie "Soulsbury Hill" und "Sledgehammer" quält sich der Hörer auch durch Einfallslosigkeiten wie "San Jacinto", bei denen man sich ernsthaft fragt, was sie auf einer "Best of"-CD zu suchen haben. Immerhin ist die Auswahl groß: 77 Minuten Spielzeit sind anständig. *hl*

Virgin PGTVD 6
77:19 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Das Dungeon — der schwarze Turm

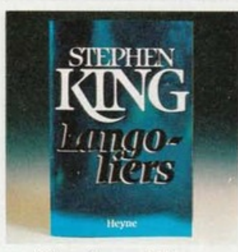
Im Jahre 1878 macht sich der englische Major Clive Folliot auf, seinen in Afrika verschollenen Bruder aufzuspüren. Neville Folliot wollte, wie schon andere Abenteurer vor ihm, die Quellen des Nils entdecken. Leider ist etwas bei der Suche schiefgegangen und seitdem wird Neville vermißt. Obwohl Clive der Erbe eines fürstlichen Vermögens ist, alle Freunde und Bekannten meinen, daß es um Neville nicht schade sei, schifft Clive sich ebenfalls nach Afrika ein.

Auf seiner Reise gerät Clive durch ein Seebeben in eine eigenartige und fantastische Welt: "Das Dungeon". Anscheinend muß auch Neville in das Dungeon verschlagen worden sein, und Clive setzt seine Suche fort. Das Dungeon wird von den unterschiedlichsten Figuren bewohnt, die aus verschiedenen Welten und Zeitepochen zu stammen scheinen. So trifft Clive auf ein mysteriöses Hundewesen namens Flimbogg, das sich ihm auf der Suche nach Neville anschließt. Nach und nach trifft Clive auf andere Geschöpfe, die sich zu ihm gesellen. Z.B. Benutzer Annie, die aus einer zukünftigen Erde stammt.

Die Buchserie "Das Dungeon" erinnert von seiner Grundkonzeption entfernt an die "Flußwelt"-Romane und die "Welt der tausend Ebenen"-Reihe von Philip Jos Farmer. Obwohl der Altmeister nicht selbst die Feder geführt hat, sondern nur als Herausgeber in Erscheinung tritt, ist unverkennbar seine Handschrift zu erkennen. Trotzdem blieb für die bisher vier Autoren Richard A.Lupoff (erster und sechster Teil), Bruce Coville (zweiter Band), Charles de Lint (dritter und fünfter Roman) und Robin W.Bailey (viertes Buch) genügend Freiraum für eigenständige Geschichten. Zwar ist das Grundkonzept immer gleich: Clive sucht in fremder Welt nach seinem Bruder, aber dank verschiedener Autoren und jeweils anderen Welten ist jeder Band eine Herausforderung. *mh*

ISBN: **3-453-04503-3**
Autor: **Richard A.Lupoff**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Stephen King: Langoliers

Bundesweit atmeten die Buchhändler Ende 1990 vereinigt auf: Gottlob, der neue Stephen King war noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest erschienen. Der amerikanische Gruselmeister und Bestsellerlistenkletterer legt mit "Langloliers" einen Band vor, in dem zwei Kurzromane vereint sind. Schimpf und Schande über den Heyne-Verlag, der mit allen Mitteln versuchte, den Band auf die Elefantengröße einer Schwarte wie "Tommyknockers" zu blähen. Die strammen 512 Seiten erreicht das Buch nur durch Verwendung eines großen Zeichensatzes, außerdem wurde auf dickem Papier gedruckt. Der King-Fan wird solche Tricks gnädig verzeihen und sich wohlig seufzend in die erste Geschichte stürzen. Bei Langoliers läuft der Autor, bei dessem letzten Roman "Stark/The dark Half" der Ideenmotor teilweise im Leerlauf röchelte, zu großer Form auf. Das Dumme ist nur, daß man nicht zuviel von Langoliers verraten darf, ohne die Spannung zu zerstören. King gelingt es, die reichlich abgedrehte und fantasievolle Geschichte erstaunlich glaubwürdig und spannend zu erzählen.

Bodenständiger ist der Handlungsrahmen von "Das heimliche Fenster...". Ein Bestsellerautor, der in der Abgeschiedenheit seines Landsitzes eine frische Scheidung verarbeiten will, wird von einem phantomhaften Besucher heimgesucht. Der gute Mann heißt Shooter und behauptet, ihm sei die Idee zu einer Geschichte gestohlen worden. Um seinen Worten Nachdruck zu verleihen, pinnt er des Hausherren Schmusekatze mit einem Schraubenzieher an die Veranda und läßt sich noch einige andere Nettigkeiten einfallen. Diese zweite Geschichte fällt gegenüber Langoliers etwas ab, bietet aber gehobene Schauerunterhaltung mit einem etwas zu durchsichtigen Schluß. Von einer Formkrise ist bei Stephen King jedenfalls nicht viel zu spüren. Er kitzelt die Nerven seiner Leser mit Routine und Geschick. *hl*

ISBN: **3-453-04674-9**
Autor: **Stephen King**
Verlag: **Heyne**
Preis: **24,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Black Rain

Die New Yorker Bullen sind schon eine ganz besondere Sorte Mensch: Hart, desillusioniert, korrupt, arrogant und mit allen Wassern gewaschen. Nick Conklin, von Michael Douglas sehr überzeugend gespielt, ist so ein Prachtexemplar der menschlichen Rasse. Zusammen mit einem Kollegen, muß er einen japanischen Mafia-Killer zurück nach Osaka bringen und wird prompt von cleveren Asiaten-Gangstern geleimt. Kein Wunder also, daß seine japanischen Kollegen ihn am liebsten gleich wieder in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zurückschicken würden. Doch Nick ist zutiefst in seiner Bullenehre gekränkt und mischt sich beharrlich und mit dem Feingefühl einer Dampfwalze in die laufenden Ermittlungen ein. Diesem Frontalangriff amerikanischer Selbstherrlichkeit sind weder die feinsinnigen asiatischen Kollegen, noch die nicht gerade zimperlichen Gangster gewachsen. Was der Polizei nicht gelingt, schafft Nick fast im Alleingang. Er erledigt nicht nur seinen verlorengegangenen Killer, sondern räumt auch noch gewaltig unter den Mafiosi auf. Mögen die Japaner auch die besseren Computer bauen, wenn es um Verbrechensbekämpfung geht, dann können sie einem richtigen Ami eben doch nicht das Wasser reichen. Kult-Regisseur Ridley Scott, der uns schon mit "Alien" und "Blade Runner" die Kinosesseln gewaltig anheizte, hat mit "Black Rain" wieder einen fulminanten Augenschmaus auf die Leinwand gezaubert. In gewohnt fein inszenierter Werbefilmästhetik prügelt und ballert sich Held Michael Douglas, durch das nächtliche Neonlicht Osaka. Liebhaber von rasantem amerikanischen Actionkino kommen voll auf ihre Kosten. *vw*

Regie: **Ridley Scott**
Produzent: **Stanley R. Jaffe, Sherry Lansing**
Drehbuch: **Craig Bolotin, Warren Lewis**
Hauptdarsteller: **Michael Douglas, Andy Garcia, Ken Takakura**
Laufzeit: **120 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **CIC**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Die totale Erinnerung

Im Jahr 2075 reisen die Menschen mit Raumschiffen im Sonnensystem umher, haben den Mars kolonisiert, fahren mit vollautomatischen Taxis und lassen sich von holografischen Filmlehrern Tennisunterricht geben. In dieser High-Tech-Welt lebt Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger). Obwohl Doug mit seiner Arbeit und seiner bildhübschen blonden Ehefrau glücklich und zufrieden sein sollte, hat er ein Problem. Jede Nacht träumt er vom Mars. Da sein Eheweib einem Umzug zum roten Planeten nicht zustimmt, wendet sich Doug an die "Traumfirma" Recall. Leider läuft etwas schief, beim Implantieren des Traumurlaubs in Dougs Gehirn werden alte Erinnerungen wieder ausgebuddelt. Doug findet heraus, daß er nicht Douglas Quaid, sondern ein Kerl namens Hauser sei. Hauser war Agent des Chefs vom Mars: Cohaagen. Cohaagen ist ein finsterer Bursche, der nur Profit im Kopf hat. Doug fliegt zum Mars und räumt unter den Truppen von Cohaagen furchtbar auf.

"Die totale Erinnerung" ist ein ungetrübtes Actionvergnügen. Dank der Haudrauftaktik von Schwarzenegger, der Federführung von Actionregisseur Paul Verhoeven (Robocop) und tonnenweisen Spezialeffekten kommt der Zuschauer kaum zum Atemholen. Allerdings sind einige Szenen der original Kinofassung der Schere zum Opfer gefallen. Warum bei dieser als "jugendfrei" gekennzeichneten Fassung einige Gewaltszenen geschnitten wurden und andere nicht, bleibt schleierhaft – denn Kunstblut fließt immer noch reichlich. Eine Videoversion, die ab 18 Jahren freigeben ist, soll folgen. *mh*

Regie: **Paul Verhoeven**
Produzent: **Buzz Feitshanus, Ronald Shusett**
Drehbuch: **Ronald Shusett, Dann O'Bannon, John Povill**
Darsteller: **Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Michael Ironside**
Laufzeit: **ca. 106 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Ufa**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

VIDEOFILM



Die Teufelin

Ruth und Rob führen eigentlich eine ganz brauchbare Ehe. Er ist ein aufstrebender Finanzberater, der an einer steilen Karriere bastelt. Sie bringt zwar einige Pfunde zuviel auf die Waage und ist ab und zu recht tolpatschig, kümmert sich aber liebevoll um ihren Mann und die zwei Kinder. Als das Paar eines Abends eine elegante Party besucht, kommt es zu einem verhängnisvollen Zwischenfall. Ruth (wird von Amerikas aktueller Komikerin Nummer 1, Roseanne Barr, gespielt), rempelt aus Versehen die berühmte Romanautorin Mary Fisher (Meryl Streep) an. Bob eilt sogleich zu Hilfe und kümmert sich sehr intensiv um die märchenhaft anmutende Mary. Die steinreiche Schönheit ist ihrerseits vom hilfsbereiten Bob angetan und läßt sich von ihm zu ihrem traumhaften Anwesen chauffieren, wo sie gemeinsam die Nacht verbringen. Nach ein paar Wochen offiziell-geheimer Schmusetreffs (er ist inzwischen Marys Vermögensberater) platzt die Bombe. Bob zieht endgültig zu Mary und läßt Frau und Kinder sitzen. Ruth ist allerdings nur kurzzeitig geschockt. Schon ein paar Tage später schmiedet sie einen teuflischen Racheplan. Ruth will die vier Dinge im Leben von Rob zerstören, die ihm am wichtigsten sind: sein Zuhause, die Familienidylle, seine Karriere und schließlich seine Freiheit.

"Die Teufelin" ist eine spritzige Komödie, die auf einem gehaltvollen und äußerst inspiriert umgesetzten Drehbuch basiert. Zusätzlicher Glanz wird dem Film durch die blendenden Mimen Meryl Streep und Roseanne Barr verliehen. Wer sich vergnügliche 96 Minuten gönnen will, der sollte sich Ruths entzückende Hinterfotzigkeiten keinesfalls entgehen lassen. *mg*

Regie: **Susan Seidelman**
Produzent: **Jonathan Brett, Susan Seidelman**
Drehbuch: **Barry Strugatz, Mark R. Burns**
Hauptdarsteller: **Meryl Streep, Roseanne Barr**
Laufzeit: **96 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Columbia**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

KINOFILM

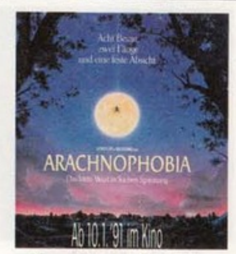


Highlander II

Kinobesuche kann man sich im 21. Jahrhundert schenken: Das gigantische Energieschild, das nach der Zerstörung der Ozonschicht die Menschheit vor tödlicher Sonneneinstrahlung schützt, läßt jeden Transatlantikflug zum unvergeßlichen Trip durch psychodelische Welten werden. Ersonnen hat das technische Wunderwerk der unsterbliche Connor Macleod (Christopher Lambert). Für "Highlander II" wühlt Regisseur Russel Mulcahy in Vergangenheit und in der Zukunft: Opulente Rückblenden berichten über die Herkunft von Macleod und dessen väterlichen Tutor Ramirez (Sean Connery): Beide wurden von Oberfiesling Katana (Michael Ironside) vom Heimatplaneten Zeist auf die Erde verbannt. Just als Katana beschließt, seinen Erzfeinden hinterherzureisen, entdeckt dort die Ökoterroristin Louise Marcus eine vollständig regenerierte Ozonschicht über dem damit überflüssig gewordenen Strahlenschirm. Die monopolistische "The Shield Corporation" um den Bilderbuch-Unsympathen Blake ist wenig über die Vorstellung erbaut, das Geschäft mit der Weltbevölkerung zu beenden und vertuscht deshalb die erfreuliche Nachricht. Klar, daß sich wenig später die Guten wie die Bösen finden, klar, daß ganze Stadtviertel publikumswirksam den Auseinandersetzungen der Protagonisten zum Opfer fallen. Bei "Highlander II" hat der Zuschauer ständig das Gefühl, alles schon einmal irgendwo gesehen zu haben; die Kulissen stammen aus "Blade Runner" und "Brazil", Statisten und Bösewichte wahlweise aus "Total Recall" oder direkt vom Wüstenplanet. Lambert selbst bewegt sich durch eine konsequent unlogische Handlung; das von ihm und Katana entfachte Actionfeuerwerk läßt bis zum Schluß völlig kalt. Nur Connery macht den Film erträglich: Laßt Highlander sterben. *wi*

Regie: **Russel Mulcahy**
Produzent: **Peter Dosies, William Panzel**
Drehbuch: **Peter Bellwood**
Darsteller: **Christopher Lambert, Sean Connery**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
POWER-WERTUNG: **für Fans**

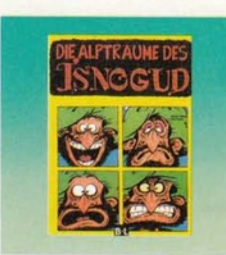
KINOFILM



Arachnophobia

Wenn Filmmogul Steven Spielberg seine Finger im Produktionsgeschäft hat, darf man sich zumeist auf perfekte Kinounterhaltung freuen. Diesmal hat er den Regieneuling Frank Marschall auf die Adrenalindrüsen des Publikums losgelassen. In den siebziger Jahren durften wir uns an weißen Haien, Killerbienen, Rattenhorden und fliegenden Piranhas erfreuen; jetzt können wir unseren Ekelquotienten mit Hilfe von krabbligen Spinnenbeinen testen. Wie alle guten Tierfilme beginnt "Arachnophobia" irgendwo im südamerikanischen Dschungeldickicht. Dort entdeckt ein durch nichts zu erschütternder Kerbtier-Professor (Julian Sands) ein besonders aggressives Exemplar der Gattung Arachnoide. Besagte Spinne tut sich sogleich an dem Fotografen der Expedition gütlich und reist, bequem im Sarg des Lichtbildners versteckt, in die unvermeidliche amerikanische Kleinstadt, wo dann das unvermeidliche Unheil seinen Lauf nehmen kann. Unser rüder Krabbler paart sich mit einer amerikanischen Verwandten und nistet sich im Haus des smarten Arztes der Ortschaft (Jeff Daniels) ein. Der südamerikanische Bösewicht und seine Brut machen sich sogleich an die Dezimierung der Einwohnerzahl und können erst durch die heroische Tat des Arztes in einem fulminanten Showdown zur Strecke gebracht werden. Von Leuten, die wirklich Angst vor Spinnen haben, einmal abgesehen, ist Arachnophobia ein Gruselspaß für die ganze "unerschrockene" Familie. Da auch der Humor nicht zu kurz kommt, wird nie die Schwelle zur Unappetitlichkeit überschritten. Allerdings sollte man am Abend lieber erst einmal unter dem Bett nachschauen, ob nicht irgendwo acht Beine und ein Stachel auf ein Opfer lauern. *vw*

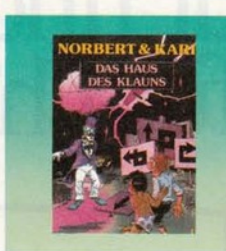
Regie: **Frank Marschall**
Produzent: **Steven Spielberg, Frank Marschall**
Drehbuch: **Don Jakoby, Wesley Strick**
Hauptdarsteller: **Jeff Daniels, Julian Sands**
Produktionsfirma: **Amblin Entertainment**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**



Die Alpträume des Isnogud

Isnoguds Schlachtruf: "Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen" wurde weltweit bekannt. Neben den farbigen Erzählungen um den machthungrigen Bösewicht gibt es auch schwarzweiße Geschichten, die nichts an dem bösen Witz vermissen lassen, die der Fan an Isnogud so liebt. In seinen Alpträumen darf der Großwesir endlich ausleben, was er nie erreichen wird; da bleibt kein Auge trocken. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Jean Tabary**
Verlag: **Boiselle & Löhmann**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Das Haus des Klauns

In "Das Haus des Klauns" verschlägt es den angeheiterten Norbert von der Südseeinsel Taratatäh auf das Atoll Zur letzten Rast. Dort steht ein Haus, das für alle Klauns die Verbindungstür zu ihrer Heimatwelt darstellt — Klauns sind nämlich keine Clowns, sondern Wesen aus einer anderen Welt. Eine überaus liebenswerte Geschichte, gezeichnet vom "Vagabunden der Unendlichkeit"-Schöpfer Godard. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner:
Christian Godard
Verlag: **arboris Verlag**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



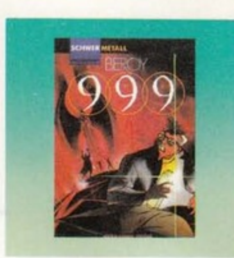
Batman: Der Tag der Narren

Ein prominenter amerikanischer Comic-Künstler fragte vor kurzem öffentlich, worin sich der Batman unserer Tage überhaupt noch von den Schurken, die er jagt, unterscheidet. Und wirklich: Der Fledermaus-Held scheint oftmals noch verrückter zu sein als seine Gegner. An diesem Punkt setzt "Der Tag der Narren" an. Angeführt vom Erzschurken Joker haben die Insassen der Irrenanstalt Arkham Asylum die Macht über das Gebäude übernommen — inklusive einiger Geiseln, versteht sich. Der Joker läßt ausrichten: Man wäre zu Verhandlungen bereit, aber nur, wenn Batman persönlich in die Klinik kommen würde. Batman kommt. Ihn erwartet ein Trip durch's Unterbewußtsein, gejagt von seiner eigenen Vergangenheit und einem Dutzend rachelüsterner Superschurken.

Der Tag der Narren war in den USA ein phänomenaler Erfolg und sorgte für lang anhaltende Diskussionen. Der Texter Grant Morrison bricht nahezu jedes Tabu, das in über 50 Jahren um Superhelden aufgebaut wurde. Die Zeichnungen von Dave McKean brechen darüber hinaus jedes gewohnte Format. Meistens bekommt der verwunderte Leser verfremdete Ornamente und Reliefs zu sehen, die McKean fotografierte und als Unterlage für die eigentlichen Zeichnungen verwendete — weitab der "normalen" Comic-Strips. Das Ergebnis ist ein Feuerwerk an Eindrücken, die immer dem Thema angemessen sind: düster und unheimlich.

Von allen Batmangeschichten der letzten Jahre ist diese Odysee durch den menschlichen und irren Verstand eines der beeindruckendsten Werke, wenn auch nicht für jedermann zugänglich. Wir empfehlen auf jeden Fall, erst einmal in das edel aufgemachte Bändchen reinzublättern, denn der Zeichenstil mag nicht jedermann ansprechen. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Grant Morrision / Dave McKean**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **29,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend



999 — 666

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu. Nur noch wenige Tage, dann feiert die Nation den Beginn des Jahres 2000. In einem Atomkatastrophengebiet fanden Forscher eine Statue, die entfernt an die Jungfrau Maria erinnert. Und wie es sich für anständige Forscher gehört, nehmen sie die Statue erst einmal mit, um sie zu drehen, zu wenden, zu bestrahlen und zu untersuchen. Doch das entpuppt sich als gravierender Fehler. In Wirklichkeit verbirgt sich unter der steinernen Schale die Seele einer Frau, die im Jahr 999 das Ende der Welt heraufbeschworen hat. Sie will die Prophezeiung der Apokalypse erfüllen und den Anti-Christen gebären. Und damit nicht genug Schwierigkeiten. Als erstes scheitert eine kleine Gruppe religiöser Fanatiker bei dem Versuch, die Statue zu vernichten. Statt dessen wird die Hexe aus ihrem Gefängnis befreit und diesmal, 1000 Jahre später, will sie wirklich ernst machen mit dem Weltuntergang. Und jetzt ist sie auf der Suche nach dem geeigneten Göttergatten für ihr Kind.

Der spanische Künstler Beroy hat 1987 mit seinem Thriller "Dr. Marbuse" bereits einen außergewöhnlichen Comic-Roman geschaffen. Seine Technik, schwarzweiße Bilder stimmungsvoll zu malen, brachte ihm internationale Beachtung. In "999 — 666" hat er seinen Stil sogar noch verbessern können. Beroys Bilder sind präzise und dicht. Er verzichtet auf überflüssige Schnörksel und schafft eine beklemmende Atmosphäre, die am ehesten mit den alten Monumentalwerken von Fritz Lang ("Metropolis", "M — Eine Stadt sucht einen Mörder") zu vergleichen ist. Daneben gibt's eine gehörige Portion Humor, tief-schwarzen natürlich. Und da wir bis 1999 noch ein paar Tage Zeit haben, liegt die drohende Apokalypse nicht gar so schwer im Magen. Für die Anschaffung des wirklich spannenden Comics spricht außerdem der günstige Preis. *Eric Hegmann/al*

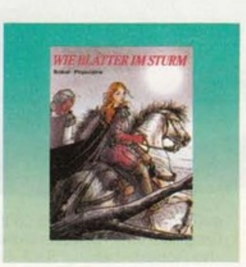
Texter/Zeichner: **Jose Maria Beroy**
Verlag: **alpha-comic Verlag**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Der Gefangene der Sterne

Die Sonne droht zu explodieren; auf der Erde herrscht die Anarchie. In diesem Chaos versucht der Imperator Mega seinen rebellischen Doppelgänger zu finden. Ein fieser Kampfroboter im Stile von Rutger Hauer in "Blade Runner" ist dem Flüchtling auf der Spur. Alfonso Font erzählt hier eine wunderbare Science-fiction-Geschichte voller Action und Spannung. Leider wurde nur der zweite Teil veröffentlicht. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Alfonso Font**
Verlag: **Ehapa Comic Collection**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Wie Blätter im Sturm

Sokal hat nach den Krimiabenteuern des Inspektor Canardo einen historischen Comicroman verfaßt. Die Geschichte führt in die Wirren des 30jährigen Krieges. Der junge Manfred von Krieg wird von dem größenwahnsinnigen Wallenstein losgeschickt, um einen reichen Verwandten zu befreien. Eine schöne Geschichte, hübsch bebildert, aber letztendlich wieder ein Historienschinken. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Beniot Sokal / Beniot Populaire**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

DIE NUMMER EINS

KOSTENLOS.



Bitte senden Sie den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

TESTCOUPON FÜR DIE NUMMER EINS

X *Ja, senden Sie mir eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.*

Name, Vorname ______ Straße, Hausnummer ______

PLZ, Ort ______ Telefon(Vorwahl) ______

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM) ☐

Geldinstitut ______ Kontonummer ______ Bankleitzahl ______

Datum, 1. Unterschrift ______ 2. Unterschrift ______

04/AC 10 13

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Schlagfertig: Pit Fighter ist eine der Neuheiten auf der Spielautomaten-▼messe



▲ Schußfreudig: Der Aleste-Nachfolger auf dem Mega Drive wächst zum echten Thunder-Force-III-Konkurrenten heran.

▲
Schurkenlastig: das Actionspektakel Turrican II

POWER PLAY

·4·

erscheint am

15. März 1991

Pünktlich in einem Monat gibt's die nächste *POWER PLAY* zum Bersten gefüllt mit interessanten Themen. So berichten wir u.a. von der Spielautomatenmesse in Frankfurt, wo die Arcade-Neuheiten des Jahres vorgestellt werden. Außerdem erwarten wir die fertige Version des Strategiehammers **NAM** von Domark und jede Menge andere Computerspielpremieren (u. a. **Turrican II**). Wer sich schon mit Software eingedeckt hat, der findet in unseren **32 Tips- und Tricks-Seiten** bestimmt einen Cheat oder Hilfestellung für sein Lieblingsprogramm. An der Modulfront dürfen vor allem die **Mega-Drive- und Game-Boy-Besitzer** jubeln. Jede Menge Neuheiten warten.

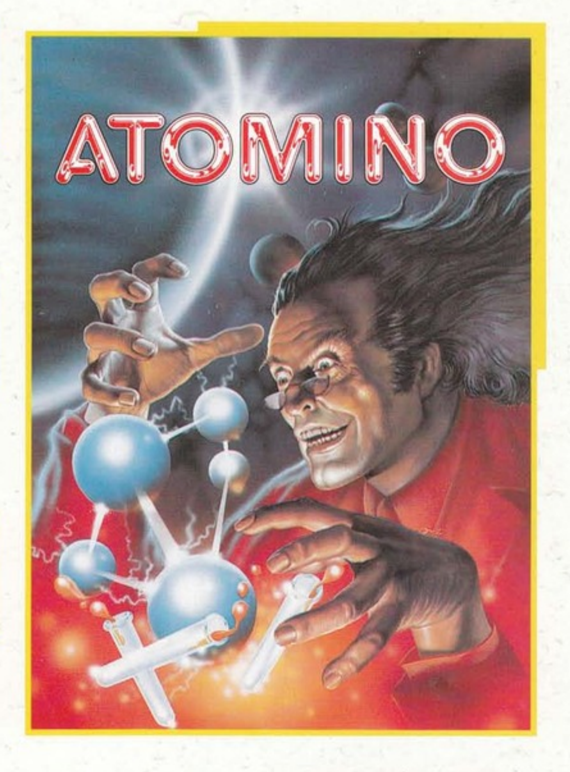
...ausgetrickst!

Der Atombaukasten für Schnelldenker.









Martin Gaksch
Powerplay 1/91

"Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert." Wertungen: Amiga 80% C64 81% MS-DOS 80%

Carsten Borgmeier
Amiga-Joker 12/90

"Atomino mischt in der Tüftel-Oberliga mit!" Wertung: 83%

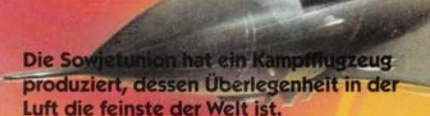
Jörg Kähler
Amiga-Magazin 1/91

"Doch für mich ist Atomino klar attraktiver als (..piep..) oder gar das besonders eintönige (..piep..) Wertung: 10,1 von 12,0

ATOMINO ist erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS (Monochrom/CGA/EGA/VGA und Soundkarten-Unterstützung)







Die Sowjetunion hat ein Kampfflugzeug produziert, dessen Überlegenheit in der Luft die feinste der Welt ist.

Domark bietet Dir nun das sensationelle Gefühl, die beeindruckende MiG-29 Fulcrum auf Deinem Computer zu fliegen.

Beweise Deine Fertigkeit bei einer Reihe von äußerst strapaziösen Einsätzen, die echten Lebensszenarios zugrunde liegen.

MiG-29 Fulcrum – das äußerste Kampfflugerlebnis.

DIE MiG-29 FULCRUM-SIMULATION BIETET EINZIG UND ALLEIN:

- Flugmodell mit vollem Wirkungsgrad
- Ergonomisch optimierte Steuerungen
- Wirkliche Instrumente und Luftfahrtelektronik
- Genaue Nachbildung der hohen G-Effekte beim Piloten, d.h. simulierte Ohnmachtsanfälle
- "Expertenbetriebene" Kampfsysteme
- Einzigartige Einsätze mit echten Weltszenarios.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



"Der realistischste Flugsimulator mit hoher G-Kraft für den Heimcomputer"
(John Farley, Test Pilot, Der einzige Europäer, der eine MiG-29 Fulcrum geflogen hat)



Programmiert von Simis
Software, Anleitungen, Bildwerk und Verpackung ©1990 Domark Ltd.
Amiga, Atari ST, IBM PC Bildschirm Fotos. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" und 5,25". MIG-29 Aufnahme freundlicherweise zur Verfügung gestellt von John Lake/Osprey Publishing ©1990